A revista que ataca primeiro

INICIATIVA!

Número 0

Resenha

“Corações Vazios”
Uma aventura para D&D

Conto

“Manuscrito Encontrado em um Quarto de Hotel”

NÚMERO 0

Get to the Chopper!

Sobre a Revista Iniciativa

Volume I - Número 0 - Outubro 2016

A Revista iniciativa é uma publicação mensal dos 3 Nerds Velhos e Rabugentos.

Nossa Capa:

David Lo-Pan, vilão do filme Big Trouble in Little China, interpretado pelo ator James Hong. Imagem de divulgação da Twenty Century Fox

Propagandas:

A propaganda dos Braços Poderosos e do Mestre do Kung FU, foram retiradas originalmente de scans feitos dos anúncios originas da década de 80, não tendo nenhuma validade, sendo colocadas apenas como peça promocional, sem valor.

Contatos:

Se você quiser falar conosco sobre artigos, colaborações, propaganda ou qualquer outro assunto pertinente a revista, mande um email para: revistainiciativa@revistainiciativa,com,br

Estamos a disposição para atender você !

“I know one thing, Major, I drew down and fired straight at it. Capped off two hundred rounds in the minigun, full pack. Nothing... Nothing on Earth could’ve lived. Not at that range.”

Sarge Mac Eliot - Predador I

Indice

Editorial - pág 3

Seção Oldbits - *Sinistar - pág 4*

Conto - *Manuscrito encontrado em um quarto de hotel - pág 7*

Vale de Novo Ver a Pena - *Big Trouble in Little China, um filme cult injustiçado - pág 17*

Ontem na Dragon - pág 20

Trash Movies - *The Lost Empire - pág 21*

Aventura - *Corações Vazios - pág 23*

Remexendo nas Areias do Tempo...

De um buraco do whatsup nasceu a iniciativa. Muitos de nós, nerds rabugentos, estávamos orfãos de antigos materiais embolorados, que nos remetessem aos tempos de xerox, miniaturas de chumbo e dados caríssimos.

Os tempos mudam, e a saudade do que é bom fica. Haviam momentos mágicos, em tardes de sábado, onde com pouca coisa, numa época que não existia Internet, e toda a parafernália tecnológica atual, "que não vivemos sem", criavam-se lendas, momentos épicos e divertimento usando totalmente a imaginação.

O mundo mudou, ficamos velhos, rabugentos, mas continuamos nerds, e nós resolvemos abrir os baús, em nossas dungeons, e trazer para hoje o metarial de outrora. Não se preocupe, limpamos as teias, chutamos os orcos e estes antigos grimórios, estão atualizados para novos tempos, de muita velocidade e excesso de informação.

Este é o número 0, experimental e sujeito a mudanças, pois ainda estamos ainda vivendo em dois mundos, o antigo e o novo. A tradução do arcaico é complicada, mas contamos com muita paciência e a ajuda de vocês. Por isso, lançamos um convite, para que vocês do novo reino, apreciem esta nossa publicação.

Abrimos a porta de nossa taberna e as mesas começam a ser servidas. Quem sabe numa delas, você encontrará um grande aventura?

Marcus Mortati,

Editor Geral

Corpo Editorial

Editor Geral : Marcus Mortati
Editores Associados: Antonio Marcelo e Leonardo Pinhel
Colaboradores:
Salvador Brumm, Zdenek Macek, Luis Paulo Andrade, Claudio Peçanha, Maria Emília Chaves, Ana Clara Assumpção

Visite nosso site em:
http://www.revistainiciativa.com.br

Por Antonio “Oldman” Marcelo
antonmarcelo@gmail.com

Um pouco de História...

Alguns jogos ganham o aspecto de lendários e se tornam referências no meio da indústria de jogos. Titulos como Mario Bross, Contra, Battle Toads, Pitfall, Adventure, Fallout 1, entre outros, fazem parte de uma mitologia digital, que faz até hoje a cabeça dos desenvolvedores.

A coluna **Oldbits**, vai falar destes jogos e também apresentar um pouco do que hoje está sendo feito no universo indie de games.

Em nossa primeira coluna vamos falar de um game que apareceu em 1983 em máquinas arcade, desenvolvida pela Willians Eletronics (hoje WMS Industries), conhecido como Sinistar. A Willians já era famosa pelas suas máquinas de Pinball, mas também por máquinas arcades como : Defender, Robotron, Moon Patrol entre outras.

O gabinete clássico do Sinistar feito pela Williams

Sinistar foi um jogo de arcade lançado pela empresa americana Williams em 1982. Era uma espécie de shooter, muito difícil e que se tornou uma lenda entre diversos jogadores e desenvolvedores de jogos. Sinistar foi desenvolvido por Sam Dicker, Jack Haeger, Noah Falstein , RJ Mical , Python anghelo e Richard Witt. Contudo alguns autores entretanto apontam apenas Noah Falstein, John Iniciante e Jack Haeger,

A Williams Eletronics Inc. ficou muito famosa por seus arcades e máquinas de Pinball e mais tarde caça níqueis, máquinas de jogos de azar pelo nome WMS.

No Sinistar o jogador percorria o espaço, numa pequena espaçonave e atirando em asteróides criava as chamadas Sinibombs, necessárias para bater o chefe do jogo: o próprio Sinistar.
A curiosidade sobre este personagem é que sua forma era de uma demoniaca cara em forma de caveira e com uma voz, digitalizada, que foi sensação na época. O fator tempo era crucial para o jogador, já que o chefe era “construido” por naves que atrapalhavam e dificultavam a vida do jogador.
O jogo era composta for zonas: Worker, Warrior, Planetoid e a Void, esta ultima com uma dificuldade bastante acentuada e que colocou Sinistar no rol dos jogos mais difíceis e certamente desafiadores de todos os rempos.

A versão não lançada pela Atari, no emulador Stella

A Willians quebrou algumas barreiras tecnológicas com este game, sendo uma delas o primeiro jogo a ter som estéreo e um joystick óptico. O jogo teve várias versões que apareceriam na década de 90 no Super NES, Sega Genesis, Saturn, PC e Playstation. Ainda curiosamente duas versões de 1984 para o Atari 2600 e seus computadores, nunca foi lançada, talvez devido ao famos crash de 1984 dos videogames.

Sinistar versão Arcade

O que Sinistar deixou

Muitos designers que obviamente jogaram Sinistar fizeram homenagens em seus games. Jogos como o Warcraft III, próprio World of Warcraft e o tema Fortress usaram as famosas frases do boss como “I live” e a famos “Run Cowards!”.

Vale citar que dois chefes do World of Warcrat o Relicary of Souls na raid de Black Temple e o Devourer of Souls na Dungeon Forge of Souls são as homenages da Blizzard a este jogo.

Além disso Sinistar mostra uma época em que os videogames possuiam uma dificuldade bem acentuada e uma simplicidade de mecânica, mas que divertiam e não comprometiam nem um pouco a jogabilidade. Temos jogos com poucos recursos, diferentes dos atuais e que requeriam muito mais dos desenvolvedores.

Onde jogar Sinistar ?

Achar o arcade com o jogo é literalmente impossível, mas existe uma versão da ROM para o MAME (nada que uns momentos de google não resolvam...) que é a cópia fiel do Arcade. Mas para você não ficar desesperado no site http://www.archive.org, tem uma versão online para você se divertir.(inclusive a do Atari)

O Devourer of Souls do World of Warcraft

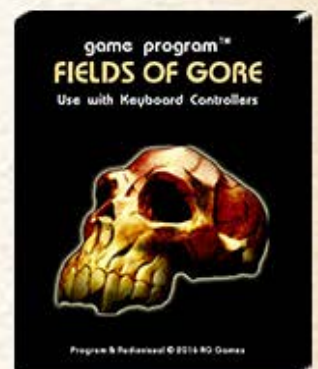
THE ORCS ARE WAITING...

DANGER, ADVENTURE, MAGIC AND A LOT OF ACTION!

Welcome to the Fields of Gore, an action adventure, with a lot of adrenalin! You are Xumour Mcgrage, a human hero, soldier and adventurer. Your mission is to find and destruct wepons of mass destruction made by the orcs.

But, your mission are though and filed with a lot of dangerous! You need to fight against orcs, magical creatures and explore the terrible Orc´s Island!

A game for the truly hero!

Get in https://goo.gl/NoKo4j

MANUSCRITO ENCONTRADO EM UM QUARTO DE HOTEL

Por Leonardo Pinhel
angdae@gmail.com

Eu sei o que aconteceu com Lovecraft, agora eu posso dizer. Entendo sua ânsia interna, sua fome pelo conhecimento e sua percepção da pequeneza humana. Vislumbro sua vida noturna solitária e seus horrores, e sua morte associada a um câncer. Mais profundo que tudo, eu conheci sua inspiração.

Mas eu não posso dissertar sobre o lado oculto de um grande homem sem provar primeiro de sua sombra, e foi assim que tudo começou na verdade, e agora essa sombra virá por mim, se não nesta mesma noite, em alguma próxima, e tento por fim ao tormento deixando a verdade escrita para aliviar a mente e ocupar meu tempo. Fico pensando o que o jovem Howard deve ter sofrido para começar a escrever já criança, e que conhecimentos arcanos levaram o pai a uma instituição mental e o filho a uma vida de horrores.

Os meus horrores vieram muito mais tarde quando eu, após devorar avidamente todo o arcano contido em seus contos, me mudei para o outro lado do mundo. Foi pouco tempo após a minha mudança que o encontrei. Não o meu algoz, mas meu mentor.

Era um fim de tarde sombrio e escuro de outono, como sempre o é aqui, e eu estava visitando um antiquário na cidade velha, que eu recém descobrira, e lá estava ele observando uma escultura de aspecto irreal.

Neste ponto devo esclarecer que, apesar de nunca ter tido uma vida abastada e ter trabalhado muito para poder ter um mínimo de conforto na vida, minha alma sempre foi sugada pelo antigo. De forma que nunca pude me tornar um colecionador, mas visito avidamente os antiquários mais interessantes. Com o tempo e o gosto pelo oculto despertado em minhas leituras vespertinas, aprendi a localizar os antiquários mais reclusos e a conhecer suas coleções mais obscuras. Nunca tive um gosto religioso pelo arcano ou o oculto, para mim sempre foi uma curiosidade cultural e um folclore digno de ser estudado. Por isto fui conduzido sem limites ao mundo dos estudos sobrenaturais e paranormais, pois o medo e a supertição lhe embotam os sentidos e lhe freiam com bom senso. A falta do bom senso de saber quando parar foi meu maior erro.

Pois foi por motivos de curiosidade, e não de fé ou crença, que comecei a me desviar dos contos e histórias e a enveredar pelo conhecimento por trás deles, sua motivação, sua inspiração. Mas o novo mundo não oferece tal conhecimento, ou nele praticamente não existe, por ter sido abandonado pelos colonos em seu velho mundo. Não há no novo mundo nada além de fragmentos corrompidos por séculos de puritanismo e hipocrisia disfarçada de religiosidade. Livros foram queimados ou censurados, conhecimento folclórico deixou de ser transmitido, e todo um sistema de cultura nativa foi dizimado.

Foi pois com grande contento que recebi uma oportunidade para me mudar para o velho mundo. Uma nova vida se abriria para mim não apenas profissionalmente ou culturalmente, mas eu poderia me afundar em milênios, não em séculos, de conhecimentos arcanos.

Foi pois uma fortuita coincidência que

me levou a entrar naquela loja, naquele dia, naquela hora. Mas hoje me pergunto se tudo foi coincidência, ou se essa palavra não faz sentido, pois nada aos meus olhos mais aparece como coincidência.

Terá sido coincidência que, justo quando eu já havia esgotado todo o pouco que havia na biblioteca, parca e fraca, de minha cidade, fui concluir meus estudos na capital? Ou coincidência encontrar em meu novo refúgio na enorme biblioteca de lá um antiquário de mesmo gosto literário, que me apresenta alguns tomos de sua loja sobre os quais poucos olhos pousaram? Ou mesmo que após eu tenha estudado alguns ritos de magia destes, uma oferta inesperada me arraste para o velho mundo? Ou uma informação mal dada ou mal entendida em uma língua que não se domina me tenha levado a dobrar uma esquina errada de um bairro sombrio e me posto de frente a uma vitrine com esculturas em marfim e berílio de deuses antigos?

Em retrospecto me vem a mente a visão do homem alto e magro, de cabelos negros e olhos azuis tão claros que pareciam cinza, trajando um terno impecável com colete e gravata, tão fora de época, e um chapéu que projetava uma sombra sinistra sobre seus olhos, realçando ainda mais seu tom quase translúcido, que com sotaque eslavo e um sorriso um tanto sinistro me ofertou um trabalho.

É quase pois um alinhamento cósmico que me pôs dentro de um antiquário de aspecto ancestral, instalado em uma casa mais antiga que as Américas, com um nobre colecionador de bizarrices. Este nobre, quando adentrei o recinto, segurava uma estatueta de aspecto antediluviano, e me ignorou completamente com um ar de desdém que apenas alguém de sangue azul consegue transpirar sem ser ofensivo. Retribuí mantendo-me fora do caminho e sem prestar atenção em sua conversa com o antiquário, até porque, por ser uma língua que eu não domino, eu não seria nada discreto em tentar assimilar o que diziam.

Foi pois quando eu bisbilhotava uma estante mais ao fundo, repleta de objetos que normalmente não se vê em lojas deste tipo, que o dono veio oferecer ajuda. Avidamente comecei a inquirir sobre tais peças, pois elas me pareciam muito antigas e únicas, algumas com um ar de mais antigas que o próprio tempo. Minha primeira pergunta foi pois o que faziam tais objetos ali, expostos, pois mesmo estando ao fundo da loja, estavam acessíveis a quaisquer olhos, e normalmente os antiquários não exibem tal exuberância, guardando-as para clientes mais finos. Como resposta ele me contou que a loja possui uma clientela muito seleta, e que normalmente os compradores ocasionais não se interessam por coisas bizarras entocadas no canto. Quando, no entanto, comecei a demonstrar algum conhecimento sobre uma ou outra figura que pareciam saídas dos tomos de ciência arcana, que o tal nobre se aproximou e, sem se apresentar, fez parte da conversa.

Fiquei muito impressionado com o conhecimento que ele demonstrava ter, e curioso sobre o quanto ele não demonstrava saber. Ele por sua vez se mostrou divertido pelo meu conhecimento superficial, porém abrangente e autodidata. Passamos muito tempo conversando e acabamos nos encontrando com freqüência no antiquário.

Não demorou muito para que eu passasse a frequentar a mansão dele, mais afastada da cidade. Ele era uma personalidade solitária e nas horas do dia que eu passava em sua residência eu não via viva alma. A casa de dois andares era muito antiga, com um jardim não muito bem cuidado à sua entrada. Nos fundos o jardim era ainda mais sinistro, com um cemitério da família ao fundo.
O fato de só haverem túmulos ancestrais o deixava ainda mais perturbador, com aquele sentimento infundado de medo iminente.

A biblioteca da casa ocupava um vasto salão no andar térreo, com estantes em madeira até o teto, este bem alto, com poltronas de couro, e, claro, uma lareira em uma das paredes. Eu me senti na própria biblioteca de Dexter Ward. Por uma parte da estante que se abria, e ele frisa que não se tratava de uma porta secreta, mas sim de uma comodidade estética, se ganhava acesso a outro cômodo. Este, mais modesto nos móveis e decoração, era impressionante em seu conteúdo. Tratava-se de sua coleção de ocultismo, de tomos a esculturas, amuletos e objetos estranhos demais para se descrever, os quais agora só de lembrar de seu significado me arrepiam. Assim como eu, ele tinha uma

curiosidade prática e cultural por ocultismo, mas diferente de mim, ele tinha dinheiro para perseguir o hobby.

Cercado por aqueles objetos em minha primeira visita à coleção, a minha mente voltou no tempo e eu me senti como anos antes, quando tudo começou lendo contos lovecraftianos. Todo o ocultismo tradicional que eu vinha estudando, de repente saiu de cena e eu me lembrei dos magníficos cenários magistralmente descritos, nos cheiros implícitos e na atmosfera de que algo maior do que eu estava à espreita.

No início de nossa amizade, poucas foram as vezes nas quais entrei na coleção, em um ou outro raro momento onde meu nobre amigo se mostrava mais aberto e alegre, e queria me mostrar uma ou outra citação deste ou daquele livro. Foi mais para o outono seguinte que, após eu lentamente assimilar vários conhecimentos de ocultismo e parapsicologia com ele, que nos voltamos para um tema mais antigo e mais obscuro.

Como de costume, fui passar a tarde de sábado conversando e discutindo com ele temas sobre religiões ligadas ao espiritismo e à conversação com os mortos, com o mundo do além e em formas de se comunicar entidades do éter. Como dois curiosos, praticamente acadêmicos no assunto, sempre consideramos que tudo não passava de uma meta espiritual, a contínua necessidade do Homem de perseguir uma existência após a morte, e que por conseguinte não era algo a ser trazido para a praticidade. Nesta tarde no entanto uma tempestade diluviana caiu sobre a cidade, causando total perda de eletricidade à região e transtornos no sistema de transporte. Após acender algumas velas em castiçais que, segundo ele, ficavam na biblioteca para criar uma atmosfera, ele me convidou a pernoitar em um dos quartos de hóspede da casa e me conduziu até um grande quarto no andar superior.

Após me ambientar com o piso superior da casa, o qual eu nunca havia visitado, desci pelas escadas principais até o hall e me encontrei com meu amigo na cozinha, logo atrás do suntuoso mas decadente salão de jantar. A casa toda tinha assumido um aspecto sombrio e decadente no escuro quase absoluto, com a tempestade uivando a nossa volta. Era como se eu houvesse passado mais uma vez para a casa de Dexter Ward, como no ano anterior. Após comermos algo, voltamos para a biblioteca onde conversamos noite a dentro.

Após algumas garrafas, nossa conversa ficou mais animada e solta, e meu amigo começou a dissertar de como tudo o que conhecemos hoje sobre as culturas antigas é vago e inacurado. De como antigos ritos viraram lendas, e as lendas viraram mito. Pegue por exemplo o panteão grego, com seus heróis, deuses e semi-deuses. Quão contraditórias são as suas histórias? Um exemplo é a lenda do Minotauro. Nos tempos dos gregos antigos, a cidade de Knossos já era abandonada a séculos, mas a lenda do Minotauro, Theseus e do reio Minus ganhava vida. De onde vieram tais lendas, que já eram mitológicas nos tempos antigos?

A certo ponto eu me abri com ele e contei como tudo o que eu vi desde que o conheci me lembrava dos tempos onde eu lia contos de terror, de como tudo era muito coerente com os Mythos criados, involuntariamente, por Lovecraft. Relembrei de sua biografia, de como seu pai fora internado e de como ele foi afligido a vida interia pela insignificância do Homem perante o Cosmos, do realismo de suas palavras e do mundo ante-diluviano.

Conversamos daí de como poucas pessoas possuem uma visão desvelada do mundo, de conhecimentos esquecidos e de como esses conhecimentos são perseguidos pelos poucos que se atrevem a tentar readquiri-los. E de como são patéticas as tentativas.

Tentar adivinhar, por que de fato é isso o que os magos e feiticeiros têm feito a milênios, e os ocultistas a um ou dois séculos, como fazer os ritos arcanos e readquirir os conhecimentos perdidos tentando falar com os mortos ou matando galinhas, é a mesma coisa que olhar para um bolo e tentar duplicar ele quebrando um ovo sobre um monte de farinha. Sem contar que no caso da magia real não se têm pra onde olhar, a não ser o que se acreditava no passado da história humana.

Meu nobre amigo infelizmente nunca leu Lovecraft, mas ele achou muito curioso as coisas que eu descrevi de suas estórias e, já

mais estimulados pelo licor do que deveríamos, fomos até a sala de sua coleção. Devaneamos de como o jovem Howard deve ter tido contato com alguma forma de ocultismo ancestral, e de como essa experiência o levou em última instância até as suas estórias. Talvez seu pai tivesse algum conhecimento e tenha enlouquecido com ele. Lá ele me perguntou se algum item em específico me atraía como típico dos Mythos de Lovecraft.

Meus olhos, turvos pelo cansaço, estimulados pela intoxicação e obscurecidos pela falta de energia, pousaram sobre uma estátua curiosa e pequena. Ela era de pedra entalhada e parecia muito antiga, esverdeada por um musgo que crescia e realçava seus volumes. Tinha uns vinte centímetros de altura e era mais pesada do que parecia. Sua forma era muito semelhante a das antigas estatuetas de deusas da fertilidade do paleolítico, muito replicada das culturas europeias antigas, uma figura feminina voluptuosa e de bustos fartos e caídos. Esta no entanto, ao contrario de todas as que eu conhecia, tinha a cabeça detalhadamente entalhada.

Esta se assemelhava com uma medusa, dando toda uma nova dimensão para o culto à deusa mãe. Porque uma escultura associada à fertilidade teria uma cabeça de Medusa, umas das três irmãs Gorgones, uma personagem tradicionalmente associada com vilania e possivelmente uma mitificação de uma invasão helênica anterior à Grécia antiga? Isto me remontou por um instante a nossa conversa algumas horas antes, sobre como cultos e conhecimentos antediluvianos foram perdidos e lendas e mitos surgiram das cinzas e do lodo do pouco que restou.

Olhando ainda atentamente a escultura e com estes pensamentos em mente, com as saliências realçadas pela luz espectral das velas, uma nova revelação se fez aos meus olhos. A muito desgastada figura, sim, pois parecia ter vários milênios e ser efetivamente um artefato de tais tempos, mudou sutilmente com as sombras e eu pude reparar que a imagem entalhada na cabeça não era de uma medusa, era uma ilusão do desgaste e da técnica primitiva. Minha mente no entanto mal assimilou esta mudança quando, em um tremeluzir das chamas, percebi que o colar intrincado, com várias curvas e adornos típicos das mais ricas joias da era do bronze, era na verdade um emaranhado de tentáculos pendurados e contorcidos.

Em choque pela percepção rapidamente pousei a estatueta no chão para não a derrubar e me deixei cair assoberbado a seu lado. Meu amigo pareceu sair momentaneamente de sua intoxicação quando viu minha reação e veio em auxílio, meio que rindo sem graça, do modo que rimos quando nos descobrem um segredo sujo. Ele me perguntou se a estatueta era assim tão “lovecraftiana”, e ele se deliciava com o som da nova palavra.

Sem saber por onde começar, quando retornamos à biblioteca, ele com a estatueta em mãos, tomei um copo de algo bem forte, respirei fundo, e lentamente fui contando pra ele as aparições de estatuetas similares nos contos de Lovecraft. Com ênfase no conto mais celebrado do inestimável autor, fui revelando as descrições mitológicas que permeavam seus contos. Admirado, meu amigo sorvia de toda a minha retórica descritiva com intensa atenção. Não pois sem uma longa pausa, com o silêncio sendo quebrado apelas pelo uivo do vento incessante e do crepitar da chuva nas vidraças das janelas, me servi de outro copo sob o olhar paciente de meu ouvinte. Com a garrafa em mãos eu admirava absorto um busto de alguma divindade grega quando, em um lampejo de um relâmpago, vi como seus olhos brilharam e as sombras brincaram em seus entalhes, e ele apareceu, por um momento, com sua barba e seu semblante olimpianos. Era Hypnos.

Em um surto de insanidade soltei um grito, mais grunhido e sibilado que proferido, e este choque me trouxe a razão de volta. Não ia me deixar impressionar por minhas fantasias, por minha paixão primordial pelo terror fantástico. Não, meus estudos acadêmicos sobre ocultismo erradicaram esta veia fantasiosa de meus sonhos. Não posso admitir que existe uma relação entre meu prazer literário de jovem com o ocultismo quase pragmático que me deleitava nas horas livres. Não existe magia, não existe ocultismo, e muito menos um conhecimento arcano antediluviano conhecido por poucos, ou nenhum.

Decidido a manter a compostura e a

sanidade em seus lugares, pousei o copo na mesa sob o olhar ainda mais curioso de meu amigo, que em silêncio quase transcendental esperava pacientemente por alguma palavra de meus lábios. Voltei-me pois para a estatueta verde que ele havia pousado sobre uma das mesas de leitura, e com uma lupa e várias velas me pus a analisá-la sob todas as perspectivas e combinações de sombras possíveis.

Ao me ver, meu amigo finalmente quebrou o silêncio, me narrando a singular história conhecida deste blasfemo bloco que pedra. Ele foi encontrado em algum momento entre 1913 e 1917 por membros da equipe de Sir Arthur Evans nas escavações arqueológicas de Knossos. Ao ouvir o som soturno dessas sílabas ergui meus olhos da poderosa lente, incrédulo que a apenas poucas horas usávamos Knossos como exemplo de como a cultura religiosa milenar nos atingiu completamente deturpada por olhos mitológicos. Ao que parece, uma pequena urna de ouro foi encontrada no que parecia ser um lugar de cultos reclusos. Vis escavadores, que permeavam todo o sítio arqueológico do mundo antigo depois das grandes descobertas egípcias, extraviaram a pequena caixa por ganância. Eventualmente rumores do furto vazou, como sempre por motivos de cobiça não correspondida.

Uma caçada pelo submundo foi iniciada, mas com o mundo civilizado em guerra, o caos e o crime circundavam toda a região. A caçada levou a rastros e eventualmente eles foram encontrados em um terreno árido em uma região montanhosa na Anatólia.

Ou quase. Restos de ossadas humanas foram encontradas em um estranho estado putrefato, provavelmente dilacerados por lobos após serem assassinados, pois a urna de ouro havia desaparecido. A estatueta quase se perdeu, sendo quase que acidentalmente encontrada semi soterrada. Acreditou-se que ladrões se apoderaram da urna e, ao perceberem que seu conteúdo era apenas uma escultura de pedra, a abandonaram.

Ainda agora me questiono se a estatueta estava mesmo dentro da urna, ou se uma força obscura conduziu uma conspiração para a descoberta da estatueta perdida na Anatólia. Por outro lado porém um artefato humano só poderia manter tal grau de preservação e nitidez de entalhes se estivesse muito bem acondicionado e isolado das intempéries, e não soterrado nas montanhas. Eventualmente ela se fez perder e, por caminhos tortuosos, foi terminar nas mãos de um colecionador de obras antigas, de gosto excêntrico. Para sua infelicidade sofreu um acidente de carro pouco depois da aquisição e sua coleção terminou em um leilão em Praga, onde meu anfitrião a adquiriu.

Voltei-me pois para a volumosa figura feminina com cabeça de medusa, querendo acreditar que esta estória explica o aspecto das gravações, sem me questionar porque uma figura com aspecto neolítico estava oculta em uma cidade caída da era do bronze. Queria acreditar que era cultura Micênica e que os padrões e atributos físicos femininos quase caricatos da imagem eram uma contra proposta da beleza estética grega. Ela representava a vilandade da entidade Górgone, má, cruel e feia, e se contrapunha a clássica figura mitológica grega de uma medusa com corpo sensual, quase desejável, não fosse sua natureza.

Voltei-me pois animado para verificar a escultura, animadamente discutindo sobre a relíquia única e sobre a cabeça de medusa. Me atentei detalhadamente com a lupa e as velas sobre seu cabelo, procurando indícios de aspecto reptiliano nas linhas onduladas. Esperava encontrar cabeças, olhos, bocas ou algo assim. Algumas pontas do topo da cabeça, que poderiam ser cabeças voltadas para a frente, estavam quebradas.

Sem sucesso, voltei minha atenção para o colar, mais para afastar a espectral imagem que impregnava minha mente do que por vontade de analisar os detalhes. Queria afastar da mente a cena vista a pouco. Quanto mais eu observava de ângulos diferentes, mais eu me tornava consciente de minha intoxicação. Pois não havia outro motivo para eu continuar vendo uma figura com tentáculos descendo da boca e se enroscando pelos bustos. Mostrei-me de certo muito apático, pois meu amigo me perguntou se eu estava me sentindo bem. Foi deveras estranho, mas me forcei para explicar para ele o que eu via entalhado na pedra a minha frente. Queria que ele risse alto e me mostrasse

sob a lupa como eu estava sendo infantil.

Meu coração se apertou quando ele, de olhos arregalados e recuperando sua sobriedade, foi concordando ponto a ponto com as minhas observações. Eu achei que era o suficiente para uma noite de embriaguês e sugeri que nos recolhêssemos. Preferiria olhar a escultura à luz do sol, e sóbrio.

Foi quando eu reparei que a chuva havia passado e um silêncio tangível cercava a casa com sua escuridão. Meus olhos foram atraídos mais uma vez para o busto grego iluminado parcialmente pelas velas, quando um último relâmpago, vindo de uma nuvem já distante, o iluminou e eu pude mais uma vez ver Hypnos me olhando, arrepiando minha espinha, e minha alma. Não me sentia confortável indo dormir em uma casa antiga com a imagem do deus dos sonhos de Lovecraft me assombrando a mente, no escuro absoluto.

Ao reencontrar o quarto a mim designado, tranquei a porta, mais por receio supersticioso e irracional do que qualquer outra coisa. Ao me virar de costas para a porta as velas de meu castiçal se apagaram e eu vi um vulto de um corvo grasnando passar pela janela à minha frente. A casa era muito velha, com certeza o trinco abriu com a trepidação criada pelos ventos da tempestade, muito acima da força natural, se soltaram. Fechei a janela, as cortinas, me arrumei e deitei-me na pesada cama com dossel. Comecei involuntariamente a focar minha mente no canto do quarto, junto ao teto, parcialmente encoberto da minha visão pelo dossel. Não sei quanto tempo fiquei focando a mente naquele vértice, mas lentamente a ideia de ser visitado por um rato com face humana durante o sono se apoderou de mim de tal forma, que fiquei paralisado olhando para o canto, sem conseguir decidir o que me decepcionaria mais, se a minha versão da realidade do Cosmos estivesse errada, ou se estivesse certa. Com a imagem aterradora do rato de face humana sorrindo sinistramente para mim por sobre os ombros do busto de Hypnos, o vértice se velou e eu deslizei para dentro do mundo onírico, meio receoso de encontrar este, meio ansioso.

Acordei assustado no meio da madrugada. Não havia nenhum senso de tempo e nem um relógio no cômodo, mas o céu ainda estava negro e a escuridão no quarto, absoluta. Lembro-me apenas que a primeira coisa que vi ao abrir meus olhos foi o vértice no canto do quarto, como se eu tivesse dormido o tempo todo com os olhos fixados sobre ele. Não me recordo também de ter sonhado, era como se eu houvesse acordado de um sono muito profundo e nada restaurador.

Senti-me extremamente incomodado de não saber que horas eram e me levantei para tentar descobrir. É um péssimo costume meu o de esquecer de pegar meu relógio ao sair de casa, de forma que eu teria de me aventurar até a biblioteca e, para tal, precisava de uma fonte de luz. Achei o castiçal que usara, mas não havia como acendê-lo, amaldiçoei em voz alta por não mais fumar. Resignado, apesar de uma taquicardia e uma ânsia quase patológica para descer e descobrir as horas, voltei para a cama e me deitei, permanecendo com olhos abertos como uma coruja.

A sensação do silêncio se abateu sobre mim como uma pedra sobre o peito, e até mesmo a minha respiração cessou. Foi quando o mais nefasto silêncio se abateu, quando nem mesmo minha respiração ressoava em meus ouvidos, que eu percebi algo. Talvez eu houvesse percebido a nível inconsciente e por isso a ânsia de descer para ver as horas, ao mesmo tempo em que meu ser gritava para não deixar o quarto. Um murmúrio tomou facilmente o espaço vazio de silêncio. Seu som chegava muito abafado e parecia vir do andar inferior.

Recuperando o pouco de dignidade que me restava, sim, pois meus nervos estavam destroçados pelos acontecimentos desta noite de escuridão Umbral, me levantei e, prendendo a respiração mais uma vez, tentei direcionar o som. Acabei por fim agachado defronte para a velha lareira de madeira e ferro fundido, de onde eu podia ouvir melhor uma melancólica cantata que parecia se repetir, e soava como:

“Yi-nash-Yog-Sothoth-he-lgeb-fi-throdog-Yah!”

Após uma indefinida quantidade de tempo, na qual eu tentava acordar de um pesadelo real, me ocorreu que o som se utilizava do sistema de chaminés para se distribuir. Quase imediatamente visualizei a velha lareira de pedra no andar abaixo, na sala da coleção de oculto, e na acústica daquela

sala desprovida de madeiras e móveis para abafar o som. Munindo-me com uma corajem que jamais achei que tivesse, venci os gelos mentais que nos congelam as faculdades com seus fantasmas imaginários e, depois de tentar em vão encontrar alguma forma de acender meu castiçal, tateei pelo escuro corredor. Cada passada ecoava espectralmente e as sombras lançadas a minha volta ressoavam com ecos de minha imaginação. Cada passada acelerava meu coração, arfava-me a respiração e me fazia sob uma transpiração crescente querer voltar a meu quarto, embarricar-me e esperar a aurora. Cheguei, não sei quanto tempo depois, ao saguão, descendo a escada e me dirigindo a velha biblioteca.

Silêncio...

Entre um e outro eco de meus passos no corredor me tornei ciente do silêncio que reinava. Não ouvia mais os cânticos profanos que me despertaram. Correndo, ou assim ao menos me lembro, adentrei a biblioteca e encontrei meu amigo sentado em uma poltrona, que com uma pétrea expressão de horror em seu rosto encarava o busto de Apolo. Rapidamente fui até sua coleção. No chão estavam desenhados um tipo de pentagrama traçado ao chão com o carvão de madeira queimada, sobreposto a ele dois outros símbolos. Um destes consistia de três linhas que ziguezagueavam, de tal forma que um segundo pentagrama, menor, se formava na perna direita do pentagrama principal.
O outro formava uma cunha aberta partindo da ponta do pentagrama principal, como se esta fosse a quilha de um navio cortando as águas e aquele o cone de ondas deixado no mar. Ambos continham ainda adornos nas pontas livres.

Este símbolo me perturbou de forma quase tangível. Era claro pra mim que este símbolo não saiu dos livros de ocultismo com os quais me envolvia a anos, mas ao mesmo tempo me parecia terrivelmente familiar. A Hipótese mais provável era também a mais terrível, a de que eu conhecia este símbolo de antes de me enveredar nos escudos do oculto. Este era o tempo no qual eu me ocupava com o estudo do arcano fictício de Lovecraft.

Sentei-me também na biblioteca e fiz vigília sobre meu anfitrião enquanto aguardava a aurora.

Acordei de sobressalto, me sentindo culpado como Pedro, dormindo em minha vigília. Com o fim da tempestade a cidade amanhecia com ares mundanos e as sombras arcanas foram se desfazendo lentamente com o sol. Por mera precaução, recoloquei a estatueta da deusa desconhecida em seu lugar na coleção, junto com todos os demais objetos curiosos e fechei a porta à chave. Eventualmente consegui conjurar o médico de meu amigo, que veio ainda pela manhã para vê-lo. Dei uma desculpa sem sentido sobre alcoóis e outras toxinas que tomamos ao longo da noite e que ao acordar pela manhã o encontrara assim, apoplético.

Me certificando de que o bom Doutor saberia como entrar em contato comigo me fiz à rua e tomei o caminho do meu trabalho, ciente que estava com uma apresentação no mínimo repreensível. Passei toda a semana entre preocupações e indiferenças, querendo fugir e, quem sabe, bater à porta de um asilo e pedir abrigo, pois só poderia estar louco.

Knossos não saía de minha mente. Uma cidade que já era lendária nos tempos gregos poderia ter muito do ancestral conhecimento profano. E se o Panteão de entidades gregas fosse uma interpretação aos olhos humanos, sempre tão sedentos de vida eterna e bondade divina, de deuses maiores e mais antigos, dos quais o lado cruel e soberbo inspirou algumas das histórias com as mais cruéis intervenções de deuses no mundo dos humanos. E se Hypnos fosse o único elo coerente, presente tanto na mitologia antiga quanto na antediluviana? E se R'Lyeh fosse Atlântida, a cidade de maravilhas assustadoras na qual os habitantes voavam?

Não importa se a R'Lyeh de Lovecraft é enigmaticamente colocada no Ponto Nemo, no Pacífico, e a Atlântida de Platão no Atlântico. Nove mil anos até Platão é muito tempo para que toda a história seja deturpada, e, bem, Lovecraft era um ficcionista alguns milhares de anos depois de Platão.

Com pensamentos similares permeando os sonhos a noite e dando pesadelos diurnos, a semana passou como um misto de rápido e lento. Tendo notícias de meu amigo, me abstive de perturbá-lo até o nosso encontro habitual no fim de semana. Até lá eu havia encontrado a tão temida referência ao símbolo profanamente desenhado no chão daquela sala, e que eu havia esquecido de desmanchar. Era o selo do portal, uma passagem para outros mundos, uma forma de conjurar Yog Sothoth, o Tudo-em-um e o Um-em-tudo, o universo, trancado fora do universo. O Deus feito de várias entidades, fora de nosso alcance.

De forma sinistramente coerente, a frase que eu ouvia ecoando pela casa é a invocação de Yog Sothoth.

Confrontando portanto meu amigo sobre fonte da qual ele tirou, naquela noite, o desenho do selo e a evocação entoada, e tendo em mente que ele, até onde me havia confessado, nunca havia lido Lovecraft, extraí deste a mais extraordinária revelação, que lançou uma luz sobre minha velada visão do mundo, e projetou uma sombra negra e infinita sobre a minha alma. Sem dizer uma palavra ele se levantou de sua poltrona, serviu dois copos generosos de Single Malt, absorvendo o seu de uma única vez. Se aproximou da mapoteca, móvel exuberante de mogno sobre o qual, uma semana antes, eu havia examinado a estatueta. Abrindo uma das enormes gavetas, ele tirou uma pasta feita de couro de cabra para proteger documentos preciosos. Dentro da pasta havia uma única folha, visivelmente parte de algum documento mais extenso, dada a forma como se iniciava e terminava. A escrita não me era familiar, mas permeando o texto era visível o selo do portal. A sua volta, caracteres que lembravam escritas cuneiformes.

Após se apossar do segundo copo de Scotch, que eu havia ignorado por puro choque, ele me disse se tratar da mais antiga escrita europeia, símbolos Vinča, algo que a classificaria como tendo sete mil anos ou mais. O pergaminho no entanto não poderia ser tão antigo, não havia sido inventado e muito menos teria sobrevivido. Como que lendo minhas dúvidas em meu semblante, meu amigo me alimentou com uma torrente de informação.

O pergaminho era visivelmente uma reprodução ritualística de algo muito, mas muito mais antigo do que o povo que o confeccionou. Foi encontrado em Knossos, no mesmo cômodo onde a urna de ouro fora encontrada e roubada. Este cômodo, no entanto, não pertencia a Knossos. Este cômodo foi encontrado nas partes mais profundas das escavações, situando o mesmo a algo como quatro a cinco mil anos atrás, ou perto de mil anos a frente das inscrições Vinča. Era portanto uma metódica cópia de um texto herdado por milênios. Algo como o que os hebreus fazem com seus textos religiosos.

Aparentemente estas escavações foram mantidas ocultas do público por causa do período de guerra, mas no círculo de instruídos circulou a informação de que algo muito perigoso e sinistro fora descoberto, que poderia abalar as religiões do mundo e desestruturar toda a nossa sociedade. O pergaminho foi ocultado, junto com outros objetos, do público, e achou seu caminho até um colecionador particular, o mesmo que haveria de comprar a estatueta da deusa desconhecida.

Tudo tomava uma forma sombria e obscura a minha frente, mas uma luz me veio a mente e me convenci de que era impossível de se traduzir, interpretar ou sequer ler os símbolos Vinča. Foi quando meu amigo, para me convencer de que tal feito era tangível, começou a ler o manuscrito em voz alta, em um som que me trazia a mente a Suméria. Era, no entanto, vastamente diferente da evocação que me assombrava o sono a uma semana.

O alívio no entanto foi soprado como uma chama de uma vela. Foi-me revelado o significado daquele escrito, e sua tradução. Eram as instruções para usar uma evocação antediluviana para evocar o verdadeiro senhor deus, acima do bem e do mal, do certo e do errado, acima do homem e acima do mundo, mas fora dele. Isto me soou terrivelmente familiar. Negligenciando os detalhes do resto do

texto, este instruía como fazer um selo para abrir um portal. O selo era a fechadura que precisava ser aberta, e a chave era um sacrifício. Olhei chocado para meu amigo, que rapidamente se esclareceu dizendo que jamais mataria um animal. De qualquer forma ele não era crédulo, e por isto ele fez o ritual sem atentar aos detalhes, queria apenas ver se havia traduzido corretamente o texto. Como? Perguntei. Ele simplesmente me assegurou que existem outros documentos similares e mais novos, que permitiram a tradução em cadeia, como a pedra de Roseta.

Com minha curiosidade finalmente sobrepujando meus medos lhe inquiri sobre o ritual. Ele explicou portanto que deveria se riscar o selo em um chão de pedra com algo sujo, como a madeira carbonizada, e se entoar um cântico específico, escrito no pergaminho à volta do desenho do selo. Este, no entanto, era muito, muito antigo, e sua escrita se perdeu.

Estava portanto escrito na língua viva à época, com instruções de como pronunciar as palavras da forma correta. Congelei-me mais uma vez, pois o encantamento obviamente não seria feito no som arranhado que tanto me fez pensar na suméria. Não, ele teria um som chiado e arrastado, como línguas bifurcadas cantando um hino profano. Com esta certeza me calei. Meu amigo simplesmente me olhou e disse que muito provavelmente eu já sabia o que estava escrito. Respondi que não, não sabia o conteúdo, mas que o som me dava pesadelos a uma semana.

Quando perguntei, finalmente em uma brecha de nossa conversa, o que afinal aconteceu naquela madrugada tempestuosa, ele me serviu mais um copo de Scotch, pegou a garrafa pelo gargalo e sentou-se na sua poltrona, com ar catatônico, encarando o busto grego.

Apenas quando eu me virei para encarar o busto o silêncio se quebrou. ele me perguntou se o busto também me incomodava, e eu repliquei contando certos detalhes daquela noite, sobre os quais ainda não havia falado, sobre Hypnos e seu domínio no mundo dos sonhos. Terminei meu relato perguntando por quê ele perguntou se também me incomodava, e ele finalmente relatou aquela noite.

Após eu me retirar, ele decidiu recolher a estatueta para seu lugar quando, ao chegar perto do móvel sobre o qual nós a estudávamos, ele viu uma das gavetas entreabertas. Naturalmente abriu para ver se tudo estava em seu lugar e reconheceu a pasta de couro de cabra na qual guardava o manuscrito associado à ela. Retirou-o à luz das velas e se lembrou de o ter estudado antes. Inebriado pelo licor, achou ele que seria interessante simular o ritual. Durante o ritual a recitação hipnótica do encantamento e o álcool o fizeram entrar em torpor. Meio que sonhando, ele julgou ver o busto de Apolo virado para ele na escuridão total, com seus olhos brilhando.

Olhei mais uma vez para o busto, desta vez observando que não se encontrava na mesma posição da semana anterior. Ele estava virado para a passagem de acesso à sala da coleção. Minha expressão deve ter sido de perplexidade total, pois ele prontamente jurou que não havia mexido nela.

Assim conversamos até tarde e uma lua cheia brilhava em raios de prata através das grandes janelas quando ele me convidou a fazermos o ritual. Minha curiosidade pelo arcano e minha paixão pelos contos de minha juventude aniquilaram qualquer bom senso que o medo pudesse me ter incutido, e essa foi minha desgraça. Nos posicionamos ao redor do selo do portal, eu sobre o vértice da cabeça, e ele na perna direita, atrás do pequeno pentagrama. Algo na forma como a ponta da estrela apontava para mim, com aquele vê sendo cortado pelo pentagrama, como se este estivesse forçando caminho, cortando para atravessar o círculo, me deu uma profunda inquietação, e eu quase desisti.

Comecei a ouvir um murmúrio, que logo se avolumou na evocação que meus ouvidos não deixaram de ouvir, se repetindo vez e vez, com um sibilar hipnótico.

“Yi-nash-Yog-Sothoth-he-lgeb-fi-throdog-Yah!”

Yi nash Yog Sothoth... eu comecei a recitar automaticamente após um tempo. Não senti a passagem do tempo, mas quando percebi o raio de prata que descia da lua através da janela na sala da coleção já se estendia

oblíquo e banhava o Selo do Portal. O chão parecia mercúrio sob esta luz, agora a única na sala, e vi que uma tênue bruma cobria o piso de mármore. Um odor de tempo permeou o ambiente, me deixando nauseado, o carvão com o qual o selo estava desenhado parecia adquirir propriedades óticas singulares naquela névoa banhada pela Lua, parecendo aqui e ali a ganhar incandescência. Lembro-me de estar em torpor e sentir o universo inteiro oscilar a minha volta, como se eu estivesse em pé em alguma embarcação lenta velejando mares calmos.

Foi neste momento que notei a ausência de meu amigo e, ao me virar, o vi atrás de mim com uma lâmina de osso e bronze nas mãos. Lembro-me de suas feições desfiguradas sob o luar ao me chamar de tolo e me contar que há muitos anos vinha estudando os ritos dos Antigos praticados pelos Antediluvianos, apenas parcamente sobreviventes de éons de perseguição e obliteração, que ninguém investe a fortuna que ele investiu em adquirir raridades arqueológicas e arcanas, a não ser que pretenda aprender seus segredos, e que agora que eu lhe forneci a chave para unir todas as peças, que ele nunca teria imaginado procurá-la em uma literatura vulgar, que agora, tudo estava pronto para que as portas do universo se abrissem para ele.

Talvez eu tivesse o dissuadido de tal loucura se tivesse tentado trazer a razão, fazê-lo ver que seja lá o que ele procura, encontrará apenas loucura e insanidade, que a mente humana não é uma fração do necessário para sorver dos conhecimentos do universo e sobreviver. Mas não. Apático, olhando a lâmina ominosa em suas mão, apenas perguntei sobre o sacrifício, no que ele pulou sobre mim. Segurei a lâmina e olhando nos olhos lhe lembrei do que ele havia dito a apenas uma semana, de que jamais sacrificaria um animal, no que ele me replicou que não é sangue animal que o sacrifício pede, mas alma humana, uma alma gêmea à do evocador. Na curta contenda lembro-me apenas de ter conseguido me desvencilhar, no qual ele caiu sobre a lâmina, ao chão. Olhei atônito para seu corpo, se contorcendo no ponto onde eu me encontrava, com a lâmina estocada em sua barriga, como que saindo do vértice que parecia estar tentando perfurar o círculo. Em torpor, ele continuou proferindo o encantamento. Os reflexos, pois teimo em crer que não eram mais do que isso, do carvão em brasa no chão, começavam a pulsar em direção à cunha que parecia querer perfurar o círculo. Seu encantamento virou um grito e as brumas se agitaram e o envolveram. Ele recitava o mais alto que conseguia, e seu sangue escorria para dentro do pentagrama. Os raios da lua pareciam tremeluzir e fui cercado por um pânico incontrolável, como se uma legião me espreitasse das sombras.

Não consegui me conter mais naquela nefasta sala, com aqueles gritos, as sombras e o odor de tempo que atingia proporções titânicas, saí correndo passando pela biblioteca e pelo busto de Hypnos, que parecia me acompanhar e no ombro do qual eu quase achei ter visto um rato com feições humanas. Parei no corredor apenas para poder regurgitar o pouco que havia ingerido naquele dia. Corri ensandecido para a rua e não me lembro de como cheguei em casa. Temendo meu envolvimento e certo de que seria considerado o principal suspeito de sua morte em circunstâncias ritualísticas, pois nossa amizade era notória e seus motivos não necessariamente um segredo, me preparei para uma longa viajem e saí do país na manhã seguinte.

Neste quarto de hotel onde me escondi para pensar, não estou mais seguro, pois tenho certeza de ter visto o meu nobre e altivo amigo me vigiando. Agora, aquilo no qual ele se transformou e que se apossou de sua existência mundana. Aquilo que habita o que foi seu corpo terrestre, está atrás de mim. Eu não sei como enfrentá-lo e minha obliteração é certa.

VALE DE NOVO VER A PENA

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

Pelo Velho Nerd da Montanha

UM FILME CULT INJUSTIÇADO

"When some wild-eyed, eight-foot-tall maniac grabs your neck, taps the back of your favorite head up against the barroom wall, and he looks you crooked in the eye and he asks you if ya paid your dues, you just stare that big sucker right back in the eye, and you remember what ol' Jack Burton always says at a time like that: "Have ya paid your dues, Jack?" "Yessir, the check is in the mail."

Introdução

Os anos 80 com certeza foram recheados com diversos filmes cults que deixaram lembranças e criaram diversos clássicos. Exterminador do Futuro, Star Wars, Predador, Rambo, a Trilogia de Volta para o Futuro, entre tantos outros que deixaram a molecada na época (eu era um deles) com a cabeça a mil e com seu sangue nerd fervendo nas veias.

Claro que alguns filmes também não fizeram tanto barulho na época, mas se tornaram tempos depois, extremamente cultuados por uma legião de fãs. Muitos destes filmes, foram injustiçados na épca, talvez por serem lançados num momento errado, ou mesmo estarem a frente de seu tempo. Temos exemplos diversos, mas um deles chama a atenção por ser um filme muito, mas muito divertido e que guarda uma série de coisas muito bacanas dentro dele.

Estamos falando de uma produção do lendário John Carpenter, que na época passou em branco e até deu prejuízo. Trata-se do filme Big Trouble in Litlte China, conhecido aqui no Brasil, como Aventureiros do Bairro Proibido.

Misture, um herói marrentão, magia chinesa, kung-fu, mulheres bonitas, um vilão dos tempos antigos, um mestre chinês, uma história digna de uma sessão de RPG e tempere com o clima dos anos 80. Pronto! Está aí um filme que tem tudo para você chamar a galera, e se divertir numa tarde de sábado.

Lo-Pan, não é nome de macarrão, é nomde de um dos vilões mais fo$%#$ do cinema

O Filme

Pegando a sinopse do filme, encontramos a seguinte pérola:

Kurt Russel, como Jack Burton, o herói marrento do filme. E claro, neon... Muito neon!

"Um típico americano, o caminhoneiro Jack Burton (Kurt Russel), se envolve em uma guerra milenar na cidade de Chinatown em São Francisco, depois que a noiva chinesa de seu amigo é raptada por um mago de 2 mil anos de idade, devido a uma profecia antiga. Burton acaba se envolvendo no submundo do bairro chinês, e encontrando figuras misteriosas e místicas, além de uma aventura além de sua imaginação". Está aí resumida de maneira simples a trama do que seria o filme.

John Carpenter já havia produzido filmes de sucesso como Fuga de Nova Iorque, The Thing e Starman. Tinha uma reputação muito boa em Hollywood e também desejava há tempos fazer um filme sobre artes marciais. Big Trouble in Little China por incrível que pareça, foi baseado num roteiro que seria de um faroeste, mas foi transformado numa história tendo um tema oriental, na concorrência do filme "O Rapto do Menino Dourado" de Eddie Murphy.

Com um elenco de atores bastante conhecidos como Kurt Russel (Jack Burton, herói principal), Kim Cattrall (Gracie Law), Dennis Dun (Wang Chi), James Hong (como o vilão Lo-Pan), e contratando a Bosss Studios para efeitoe especiais (a mesma empresa que fez os efeitos do Ghostbusters) e com um orçamento de 25 Milhões de dólares, o filme começou a ser rodado em 1985, e terminado em apenas 15 semanas. Além disso nomes como Clint Eastwood, Jacki Chan e Jack Nicholson, foram cogitados na época, mas acabou mesmo sendo escolhido Kurt Russel.

Kim Cattrall como uma das heroínas do filme. Lindíssima, rouba muito do filme com sua beleza e humor. Uma das musas da época

Kurt Russel entrou num programa de malhação dois meses antes de começarem as filmagens, para ganhar massa corporal e incorporar o marrento herói Jack Burton. Carpenter construi um set completo para fazer a Chinatwon do filme, elevando assim os custos da produção.

O filme estreiou em 1053 cinemas americanos no dia 2 de julho de 1986, arrecadando em sua primeira semana cerca de 2 milhões de dólares. O filme faturou nos EUA somente 11 milhões de dólares, menos da metade do que foi gasto ns produção. Na época John Carpenter atribuiu a isso ao lançamento numa péssima hora, pois estava no auge o *hype* do filme Aliens, de James Cameron, lançado 16 dias depois da estréia.

Carpenter ficou extremamente desiludido com a indústria cinematográfica e rompeu com Hollywood, devido a pressão dos produtores, que acabaram enterrando o BTLC.

Hollywood fez M...

Thunder, a inspiração para Rayden ?

Big Trouble in Little China, foi lançado numa hora errada, e acabou sendo considerado um filme “menor”, contudo o mesmo fez grande sucesso na chama indústria de Home Video (as antigas locadoras de filmes VHS) e se tornou um cult entre os apreciadores do estilo.

A antológica cena da briga de gangues em Chinatwon , é uma das melhores sequências de porrada, que já nos transportam para uma aventura de RPG. Os subterrâneos de Chinatown é uma dungeon clássica e qualquer mestre vendo aquilo cria já idéias para uma aventura moderna com uma pegada de Cthullu, ou mesmo qualquer outro sistema.

O filme é rico em diversas referências, além de ser super mega divertido, nos levando mesmo para uma aventura de RPG. Os “minions” de Lo-Pan, são sensacionais e diga-se que um deles, Thunder, seria uma inspiração para o Rayden do Mortal Combat. O próprio Jack Burton, é um herói trapalhão, mas que salva tudo no final de uma maneira impensável (“é tudo uma questão de reflexos...”).

O filme foi lançado numa hora totalmente errada e por isso, quase caiu no limbo do cinema. Os fãs é que o resgataram e o trouxeram de volta. O filme rendeu na época jogos para o antigo ZX-Spectrum (TK-90X) e revistas em quadrinhos, mas parace que teremos uma surpresa agora...

Está sendo anunciado um boardgame e um cardgame para o ano de 2017 sobre o BTLC e ainda está se cogitando uma refilmagem (será?). Parece que o filme agora terá um lugar digno no univeros Nerd. Está na hora de limpar a “M” que hollywood fez.

Você ainda não assistiu o filme?

O que você está esperando ? Depois de ler esse pequeno artigo, vá atrás do mesmo para comprar! Você precisa conhecer esta pérola digna de uma “Sessão da Tarde”, recheada com magia, piadas e muita aventura. Além disso, muitas idéias para boas aventuras de RPG podem sair dali.

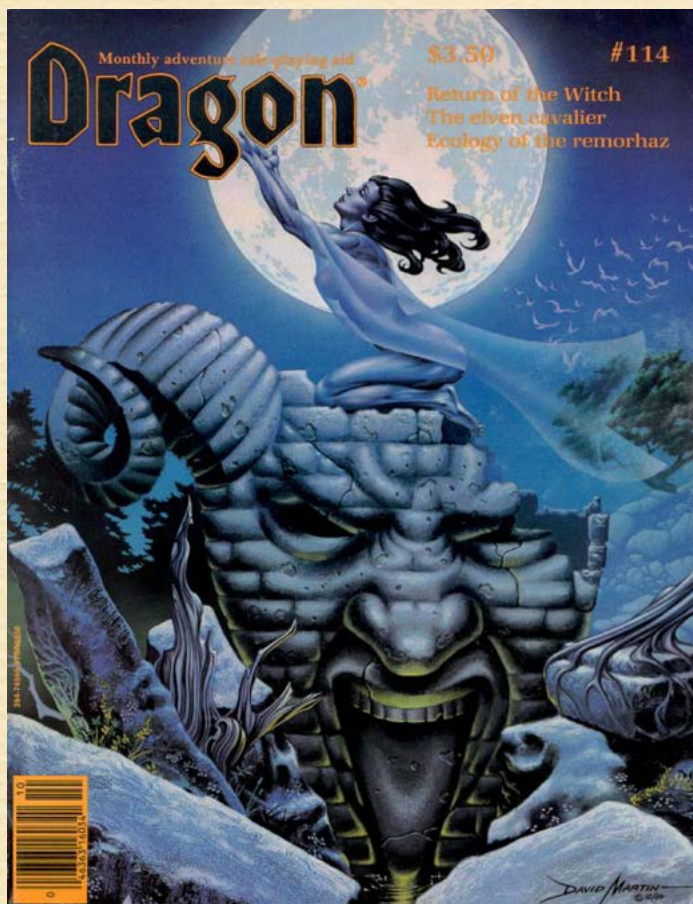
Como diria Egg Shen: *“See? That was nothing. But that’s how it always begins. Very small. “*

Ou seja, garanto a você que vai se divertir e muito! Até nosso próximo artigo!

Uma das melhores cenas do filme

ontem na..

Dragon

Outubro de 1986, a Dragon Magazine nos brindava com estes tópicos... Uma pequena volta no tempo para vocês...

SPECIAL ATTRACTION

8 The Witch ? Bill Muhlhausen
From out of the past, a scary NPC updated and redesigned

OTHER FEATURES

22 Grave encounters — Nick Kopsinis and Patrick Goshtigian
Creatures you?ll find in cemeteries and crypts

26 The elven cavalier — Chris Booth
The special outlook of a special character

32 Many kinds of money — Davod S. Baker
One man?s cash is another man?s trash

36 The ecology of the remorhaz — Kurt Martin and Ed Greenwood
If you can?t stand the heat, get off its back

40 Combined generation ? Robert Kelk
All the character-creation information in one place

44 Class struggles — Mark Kraatz
Another viewpoint of between-levels training

50 It?s a hit ? but where? ? Alex Curylo
How to battle monsters with varying armor classes

52 A Recipe for Espionage — Russell Droullard
Unleash your TOP SECRETfi game creativity

62 Guilty as Charged — Thomas M. Kane
The legal process in the TOP SECRET game

64 The Marvelfi-Phile — Jeff Grubb
Off to the moon with the Inhumans?

72 The role of computers — Hartley and Pattie Lesser
A long look at a long game — Wizard’s Crown

78 Running Guns ? Margaret Weis and Kevin Stein
Ground forces support vehicles for the BATTLE-TECHfi game

84 High-tech hijinks — Randal S. Doering
Integrating technology into an AD&Dfi game campaign

CAPA

“Spirit of the Night” por David Martin

TRASH MOVIES

Por Leonardo Pinhel Soares

Sabe aquele filme que quando termina você fala pra si mesmo “é, podia ser pior”? Este não foi um destes. Realmente não vi como piorar o filme... tá bom, até que consigo, se...
O Império Perdido, filme de 1984, é um trash de ação a lá Conan em tempos modernos, que não tem nada em comum com o próprio poster, e menos ainda com o slogan neste. O enredo é “original em sua falta de originalidade”: um trio de mulheres guerreiras se juntam para lutar contra um vilão chinês milenar com poderes sobrenaturais.

Até ai, tudo bem. O filme aparenta ser na verdade uma desculpa desmedida para mostrar mulheres de busto farto semi-nuas terminando de arrancar suas roupas em lutas de arte marcial. Diga-se de passagem, dada a fartura, os movimentos de braço ficam extremamente limitados. Detalhe para a personagem principal, uma policial de L.A. que tem o irmão morto em um assalto a uma joalheria em China Town, e que deve tudo o que sabe para um Shaman nativo norte americano. Sua companheira em desventura é uma nativa americana da mesma tribo. A terceira personagem é uma presidiária que ela mandou para o xilindró.

A trama se desenvolve com a lenda de uma joia de uma raça pré-humana, que em uma luta com uma raça má guardou todo o seu conhecimento em um par de gemas. Segundo a lenda, quem juntar as gemas terá os poderes infinitos dessa raça. Nosso querido vilão chinês, Lee Chuck, que é imortal por ter vendido a alma ao diabo, está atrás das joias para dominar o mundo em nome de seu senhor. É neste momento que o trio resolve se inscrever em um torneio de luta até a morte só para mulheres na ilha particular de Lee Chuck, que tem status de país independente.

Até aí, ainda tudo bem.

O detalhe delicioso do filme é que a conspiração do grupo de Lee Chuck e sua busca pelas joias, bem como a lenda destas, é discutida pelos policiais de L.A. como se fosse a gang da esquina, todo mundo sabe, todo mundo teme, é sabido que as joias existem e que Lee Chuck é imortal, não é segredo! Isso é ser original! Mais fácil que tentar elaborar um roteiro decente, com certeza!

Mas não se engane, roteiro desconexo, trama sem sentido e desculpa para ver mulheres saudáveis dos anos 80 se rasgando até a nudez não é tudo o que o filme oferece.

As três personagens são fortes em corpo, mente e espírito. Sua construção mostra mulheres fortes e independentes, altamente capazes, e femininas. O filme tangencia o erótico sem ser vulgar, e mulheres fortes isentas de feminismo, de uma época na qual as mulheres não viam problemas em ter homens babando aos seus pés pelos seus dotes físicos.

No geral é um filme que diverte pela sequência de cenas do tipo “não acredito que escreveram isso”, intercaladas com cenas do tipo “não acredito que to vendo isso”: 83 min de incredulidade!

Experimente este método fácil para conseguir em algumas semanas

BRAÇOS PODEROSOS

Estes braceletes de força fabricam em você músculos duros e salientes, sem que haja necessidade de fazer exercícios. Resultado garantido ou todo seu dinheiro de volta.

Basta usá-los o dia inteiro enquanto você trabalha, passeia ou descansa. Obriga **todos** os músculos do ante-braço, bíceps, tríceps, ombros, a trabalhar permanentemente (mas sem cansaço para você). Resultado: sua força aumenta dia a dia, você vê seus músculos crescerem e endurecerem. É ainda mais espetacular se você atualmente for fraco. Que orgulho você ser realmente "um homem"! Ninguém ousará atacar a uma pessoa forte como você, possuindo um golpe de poder colossal. Já utilizado na antiguidade pelos gladiadores. Eficaz em qualquer idade.

Faça seu pedido pelo telefone: (011) 815-7822

Centro Franco Brasileiro de Venda Direta ao Consumidor
Rua Cardeal Arcoverde, 1557 - CEP 05407 - São Paulo - SP.

CUPOM PARA UM TESTE SEM COMPROMISSO

Recorte ou copie este cupom e envie para:
Centro Franco Brasileiro de Venda Direta ao Consumidor
Rua Cardeal Arcoverde, 1557 - CEP 05407 - São Paulo - SP.

HK-41

☐ SIM, quero receber um **BRACELETE DE FORÇA.** Fica entendido que devo sentir, quase que imediatamente, que meus músculos se desenvolvem e fortificam. Caso contrário, devolverei o **BRACELETE** num prazo de 30 dias, para ser imediata e **INTEGRALMENTE** reembolsado. Isto sem condições e sem que nenhuma pergunta me seja feita.

.... **BRACELETE (S) DE FORÇA**
para o qual estou enviando:

☐ Cheque ☐ Vale postal **(AG. CENTRAL - CÓD. 400009)**

no valor de Cz$ 129,28 mais Cz$ 6,70 para as despesas postais, ou seja, um total de Cz$ 135,98
(O par por Cz$ 233,28 mais Cz$ 6,70, ou seja, um total de Cz$ 239,98)

☐ Prefiro pagar ao retirar no correio, quando pagarei Cz$ 149,60 mais as despesas postais (o par Cz$ 264,00 mais o valor das despesas postais)

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
CIDADE: ....
CEP .... TEL. .... ESTADO: ....

(Favor preencher à máquina ou com letra de forma)

Prazo de entrega de 3 a 4 semanas

Uma aventura para

CORAÇÕES VAZIOS

Por Marcus Mortati

"Quando vi que uma centena de corações vazios se puseram diante a minha soleira, vi que o dever me obrigava a liderar guerreiros".

Introdução

Essa aventura é do tipo mais comum, uma linha até um objetivo final ser cumprido, dispõe de alguns caminhos alternativos que os jogadores podem vir a tomar.

Os perigos e desafios foram projetados para um grupo de 4 ou 5 jogadores de primeiro nível. Você precisará do Player's Handbook, do Monster Manual e do Dungeons Master's Guide. Nomes de monstros e NPCS em negrito indicam que as estatísticas se encontram no Livro dos Monstros ou são regras inerentes ao sistema de jogo, por exemplo, **Orc** ou no caso de uma checagem **Acrobatics DC15.**

Você, como mestre de jogo, é livre para mudar qualquer aspecto dessa aventura para encaixá-la na sua mesa ou cenário, desde nomes de cidades e NPC's até as estatísticas dos monstros.

O argumento dessa aventura é o retorno às aventuras mais clássicas e despretensiosas. Serão deixadas nessa aventura pontas abertas para que o Dungeon Master possa explorar em sua campanha. Divirta-se dando continuidade a elas.

Versões maiores dos mapas estão disponíveis para download em

http://www.revistainiciativa.com.br

Conheça a Vila de Deleydorf:

É uma pequena vila, que abriga pouco mais de 300 habitantes, as maiores construções são a Casa Fortificada que funciona como a sede do baronato, o Templo, cuja religião depende do cenário em que você vai mestrar, a Estalagem Cajado Gasto e a Taverna A Dama Caída, além do moinho.

Deleydorf

1)Casa Fortificada; 2)Templo; 3) Estalagem Cajado Gasto; 4) Taverna Dama Caída; 5) Moinho

A vila possui um bom comércio e dispõe da maioria das mercadorias da lista de equipamentos que um aventureiro pode comprar em circunstâncias normais com uma ou outra falta de produtos (sim, estou me referindo a armaduras completas e cavalos!).

Principais Personalidades de Deleydorf:

Lord Adus Cuthard: barão do Feudo de Deleydorf, onde se situa a vila. É um cavaleiro idoso e vítima da gota. Na juventude prestou bons serviços ao seu conde e em sua maturidade fora proclamado barão em gratidão por sua dedicação.

Waldu, o Taverneiro: Humano, no alto de seus 48 anos. Já foi um guerreiro, porém aposentou-se depois de sua companhia de aventureiros ter sido derrotada pelo Vampiro do Penhasco de Fogo. Fica aqui um gancho para uma futura aventura!

Hilda, a Estalajadeira: Humana, esguia, 35 anos. Dona da Estalagem Cajado Gasto. Ela era uma família aristocrática que perdeu suas terras e títulos em uma conspiração.

Irmão Willo: Sacerdote de Deleydorf, humano de bom coração na casa de seus 60 anos. Fez parte da mesma companhia de aventureiros que Waldu.

Olfus, o Caçador: Humano, em seus 34 anos. Um dos poucos habitantes que conhecem além das cercanias de Deleydorf. Normalmente é o primeiro a trazer notícias de fora da vila.

Ouçam Todos!

Os aventureiros estão na cidade, seja de passagem ou porque nasceram e vivem em Deleydorf. Na primeira alvorada ouve-se o pregoeiro gritar e tocar seu sino pelas ruas enlameadas.

-Ouçam todos, ouçam todos, ouçam todos! Encontrada antes do nascer do sol de ontem, pelo caçador Olfus, nas pradarias, além-bosque a caravana de Balthus, o mercador. Guardas e comerciantes mortos brutalmente. Mercadorias, pertences e posses roubadas sob o fio do aço!

Em nome de Sua Graça, o Barão Adus Cuthard, informo que polpuda recompensa será paga a quem trouxer luz ao acontecido e justiça à ceifa ocorrida! Os interessados deverão comparecer o quanto antes a fachada da Casa Fortificada!

Se forem à Casa Fortificada verão que é uma construção de madeira e pedra com duas torres de vigilância cercada por um dos braços do rio.

Os aventureiros poderão falar com os guardas do portão e estes convocarão a presença do senescal Gadfri. Inicialmente oferecerá 100gp pelo serviço mas está autorizado a negociar um pagamento em, no máximo, 150gp, cabendo uma negociação com cheques de **Persuade (DC 15 ou DC 12 para 125gp)** para chegar-se a esse valor, sem adiantamentos e outras vantagens, pelo esclarecimento e eliminação da ameaça que ronda aquela estrada.

Gadfri também dirá para os personagens conversarem com Olfus, o caçador da vila por mais detalhes. Conversando com Olfus, se forem até ele, perceberão que é um sujeito bastante arredio. Um cheque de **Insight DC 12** bem sucedido revela que o caçador se sente muito incomodado em falar do assunto.

Aventureiros que já habitavam a cidade sabem que o homem perdeu o filho no início do ano para os "perigos da estrada" e passou por maus bocados para recuperar o corpo e enterrar seu ente querido. Independente do que for descoberto sobre o passado de Olfus, este contará que alcançou o local onde a caravana foi atacada:
-Coisa terrível de se ver. Pelo que vi, não sobrou uma pessoa viva. Meus dois aprendizes e eu procuramos dar um enterro digno aos pobres diabos, ficamos até quase o anoitecer cuidando disso.

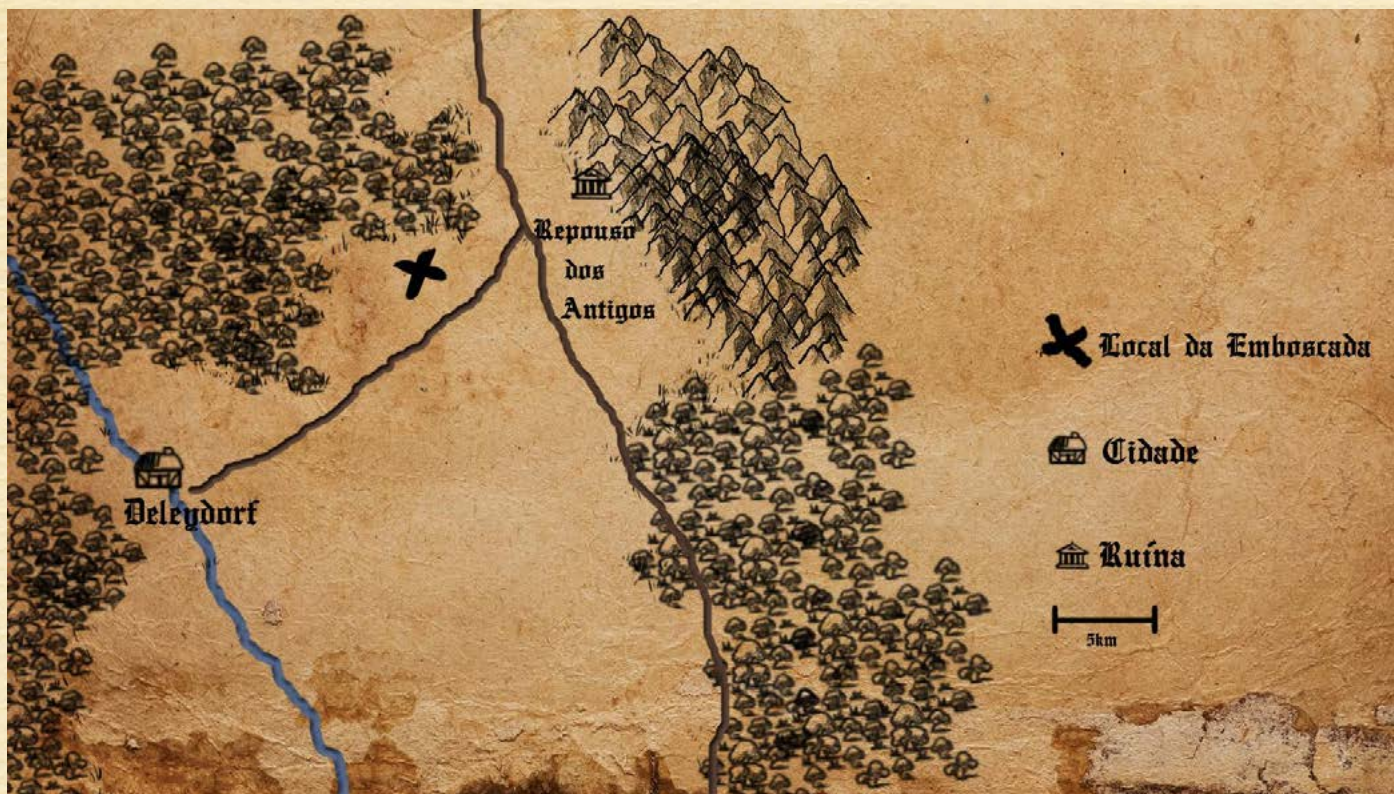
Os ferimentos eram de espadas e flechas, porém foram feitos por criaturas menores que eles, embora os indefesos tenham sido degolados. Muitas mercadorias como armas, dinheiro, comida, bebida e ferramentas, tecidos, jarras, roupas e tapetes foram deixados. Isso não é trabalho de bandoleiros comuns.

Depois de conversar com o grupo, o caçador dá instruções de como chegar ao lugar do ocorrido.

Começa a busca:

Os aventureiros saem às buscas, com o mapa marcado pela interpretação das indicações de Olfus e Gadfri. A estrada é lamacenta, botas e barras de capas sujam-se, um dos preços mais baratos da estrada. O outono mostrou-se um pouco mais frio que o normal nesse ano. Uma brisa constante traz o frio de -3ºC aos que se aventuram nessas paragens. Será uma caminhada de 6 horas até o local presumido do incidente.
Entre a partida e a chegada ao local indicado no mapa, existe a chance de batedores do bando goblin encontrar os aventureiros (**16, no 1d20 durante à noite e 18, no 1d20 durante o dia**). Caso o encontro ocorra, use como oponentes dois goblins batedores que usam lobos (wolf) como montarias. Considere também usar o mapa de encontro fornecido na seção material adicional.

A Caravana Atacada:

O cenário é deplorável. Seria mais se Olfus e seus aprendizes não tivessem a humanidade de enterrar os corpos dos mercadores e guardas. Vê-se os carroções destruídos, bois mortos já atraindo os corvos em seu barulhento festim. Tecidos, barris e caixas quebradas também compõem o ambiente de completa desordem.
Nenhuma criatura viva observa os aventureiros, com a exceção dos corvos e de uma dupla de goblins liderados por seu capataz hobgoblin, ansiosos por mais saques, ocultada pela vegetação um pouco mais distante. Considere também usar o mapa de encontro fornecido na seção material adicional.

Mapa das Cercanias: as áreas não desenhadas não são exploradas. Sinta-se livre para criar novos lugares e desafios!

Eles atacam assim que se sentirem em vantagem para lutar. Os jogadores podem perceber a presença deles com antecedência sendo bem sucedidos num teste de **Perception DC 12**. Durante a luta algum deles brada: “Se juntarão aos orelhas de adaga!”

Vencendo o combate, os aventureiros percebem a presença de dois prisioneiros amarrados, muito feridos, provavelmente num embate contra os goblins. São elfos! Se libertados, Celindor e Magladir agradecem ao grupo e recuperam suas armas que estão nos parcos espólios do bando derrotado e se apresentam: Celindor, o clérigo e Magladir, o guerreiro. Se identificam como pertencentes do clã Valiene, que habita as florestas desse vale.

Celindor e Magladir passaram por maus bocados e se encontram com vários ferimentos para cuidar de seus machucados começam os procedimentos para acampar um pouco mais afastados do local da luta e convida o grupo para juntarem-se a eles ao redor da fogueira onde eles podem trocar fatos sobre o ocorrido com os mercadores.

Durante a conversa de acampamento Magladir relata o ocorrido:

-Estávamos na nossa rotineira patrulha, normalmente acompanhamos as caravanas ao longe para não causar nenhum susto ou estranhamento. Vimos que a caravana estava sendo atacada por um número grande de goblins, mesmo estando em menor número, decidimos intervir ao lado dos mercadores. Eles eram muitos e os mercadores contavam com poucos guardas além de nós. Era uma luta perdida.

Os humanos que não foram mortos, os goblins levaram. Celindor descobriu, por conhecer o idioma deles, que foram levados para o Refúgio dos Antigos para serem forçados a trabalhar em alguma escavação. Ficamos prisioneiros de um grupo que se separou do original. Seríamos levados para sacrifício na tribo deles se não fosse a intervenção de vocês. Agradecemos muito e gostaríamos que aceitassem essas duas poções de cura para ajudar em vossa demanda, pois parece que o real motivo dos ataques esconde-se no Repouso dos Antigos.

O Repouso dos Antigos:

Nativos ou não de Deleydorf, todos já ouviram ou leram, na música do bardo ou nos contos antigos, dos pais ou do sermão no Templo. Cada um sabe das ruínas conhecidas como Repouso

O Refúgio dos Antigos

Legenda:

Os corredores tem 10 pés de largura

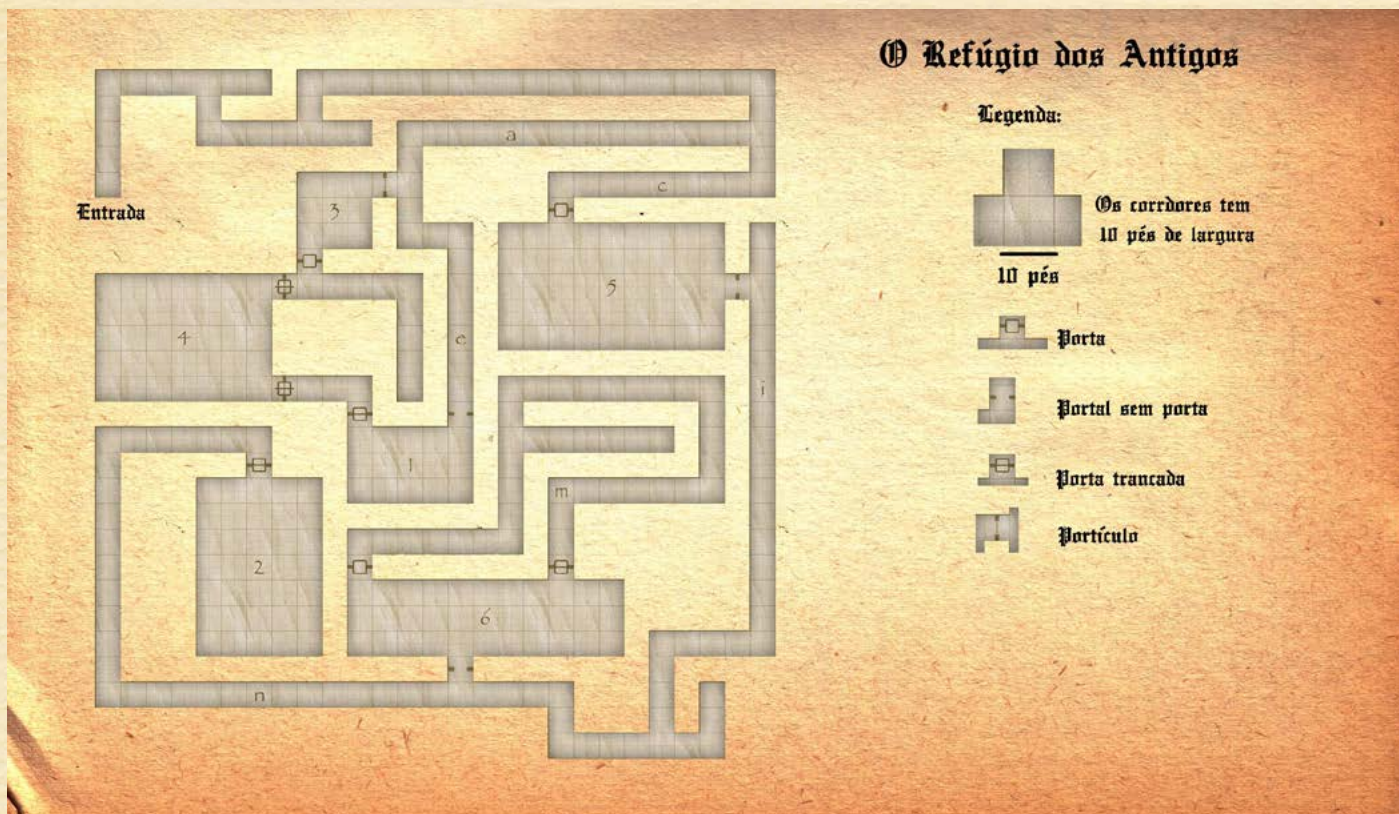
10 pés

Porta

Portal sem porta

Porta trancada

Portículo

Entrada

dos Antigos, construído para sepultar o General Ansehrt e seu Comitatus, mortos heroicamente na batalha final da Campanha das Sete Lanças na planície ao norte do vale onde fica Deleydorf.

O general, seus companheiros e suas tropas deram a vida para deter o avanço de uma coligação de bárbaros e goblinóides liderados por um poder sombrio que ansiava em se apossar das riquezas do vale, bem como dominar uma das principais vias de comércio da região. Isso foi há muito tempo.

No passo da dança das décadas o Refúgio, o General e a Campanha das Sete lanças foram embolorando-se na lembrança das pessoas. Mantiveram-se sempre, porém, na memória das nefastas forças que compuscaram o lugar.

Apesar da idade da construção, as paredes de pedra rejuntada com argamassa é bem sólida, oferecendo uma **DC 15 num teste de Athletics** para escalar até o teto que dista cerca de 4,5 m do chão que também é de blocos de pedra rejuntados. A escuridão domina os corredores tudo que os aventureiros observam depende da iluminação que que carregam ou de visão no escuro. Embora o ar seja pesado e o cheiro de poeira seja perene, a temperatura está moderada.

Os corredores tortuosos desse dungeon escondem um certo número de monstros errantes. Use a Tabela de Monstros Errantes para determinar qual monstro aparece caso o grupo produza algum barulho grande ou você simplesmente determine que existem chances de se encontrarem.

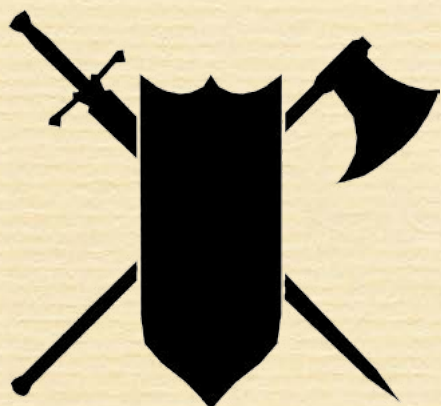



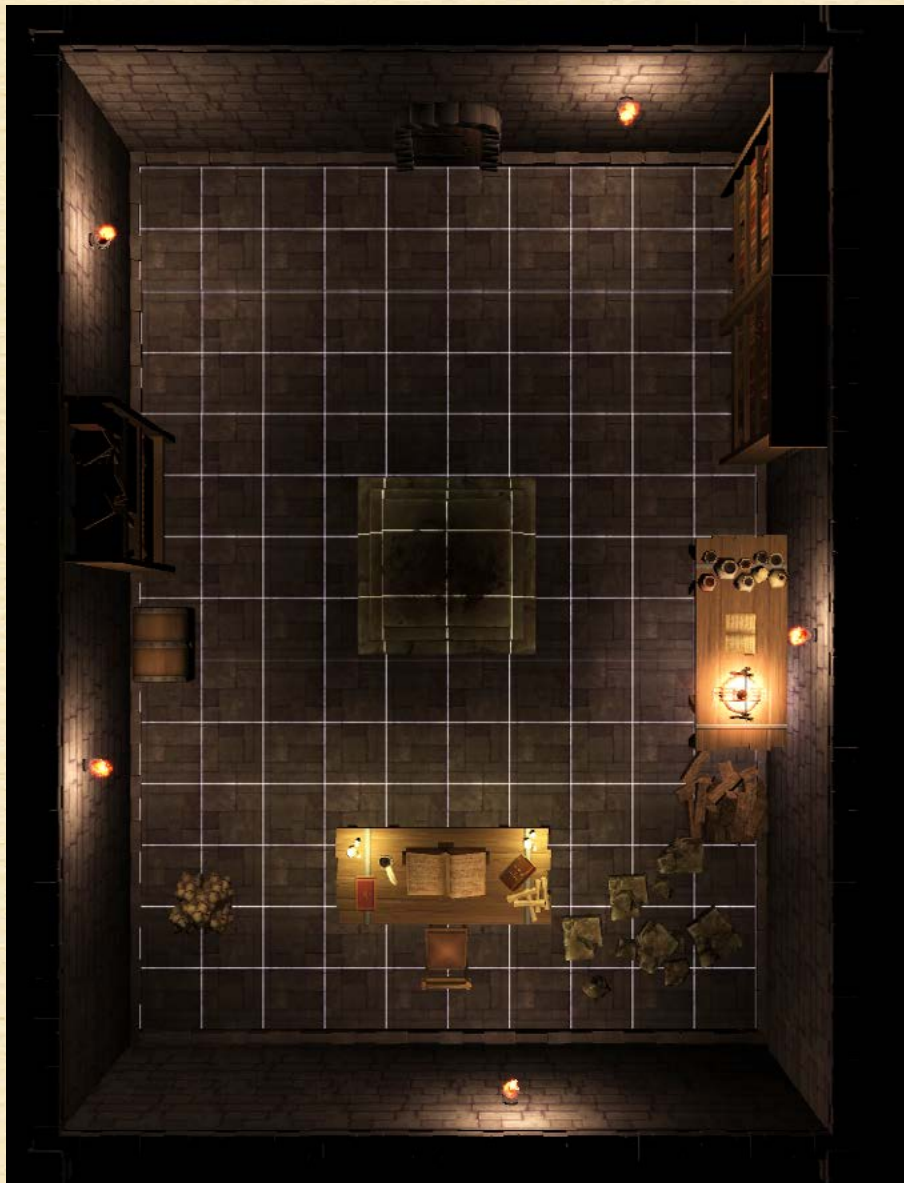
Tabela de Monstros Errantes

1d6	Monstro
1	1 **Mimic**
2	1 **Bugbear** e 1 **Goblin**, tentam atrair os aventureiros para uma emboscada.
3	2 **Hobgoblin** investigam um estranho barulho.
4	2 **Rust Monster**
5	1 **Carrion Crawler**
6	1 **Ochre Jelly**

Repare que no mapa existem algumas marcações de letras, são detalhes que existem nos corredores.

a - Faces demoníacas foram pintadas na parede;
c - Corpos secos e sem o coração estão pendurados na parede;
e - Um saco de ossos é encontrado no chão;
i - Um som de arranhões é ouvido pela parede;
m - Uma série de corredores que levam à parte externa da colina onde o dungeon se situa. Por aqui, bandoleiros goblins trazem as cargas roubadas e prisioneiros para os sacrifícios. A luz do dia ilumina esses corredores na parte mais perto da saída;
n - Uma espada longa folheada a prata jaz ao chão.
Cabe lembrar que nos mapas das salas cada lado de quadrado equivale a 5 pés (cerca de 1,5m).

Sala 1

Essa sala, iluminada por duas tochas, consta de uma porta de madeira que está trancada (**DC 15 para abrir , DC 12 para derrubar; 15 hp**) e um arco sem porta. Na parede norte tem um mural retratando uma grande batalha. Junto à parede sul, existem 4 sarcófagos, sendo que um está aberto que, se examinada mais de perto, regurgita uma massa de centopéias (use as estatísticas de **Swarm of Insects**).

Sala 2

Parte dessa sala desabou, mas ainda continua funcional para abrigar um laboratório alquímico, estantes com livros, uma escrivaninha, um baú e um ponto para conjurações. Esse é o local de conspirações e obras vis de Ulfang Sanrima e será aqui que ele trabalha por seu grande objetivo: ressuscitar de maneira profana os restos do General Ansehrt usando a deturpação de uma de suas falas em um ritual sinistro, para que o antigo guerreiro lidere um exército de desmortos.

A porta é de madeira reforçada e está trancada **(DC 15 para abrir, DC 20 para derrubar; 25 hp).** Estão presentes na sala: Ulfang (use as estatísticas do **Cult Fanatic**), sob seu comando, duas espadas voadoras (**Flying Sword**) desembanham-se de seu cinto e lutam de forma autônoma e dois cultistas (**Cultist**), que são seus auxiliares. Os aventureiros confrontam aqui o líder de toda essa nefasta conspiração.

Butim e segredos revelados:

O baú (**trancado, DC 12 para abrir e DC 12 para quebrar**) na lateral da câmara guarda 2100cp, 1300sp, 70gp, 2 citrinas (valor: 50gp cada**)**, 1 quartzo (valor: 50gp), 1 quartzo rosa (valor: 50gp), 3 poções de healing, 1 scroll de magia de mago (**Poison Spray**).

Se os aventureiros investigarem a sala encontrarão livros, pergaminhos e anotações sobre os mais

diversos tópicos que vão desde intrincadas fórmulas alquímicas descrições minuciosas de rituais até relatórios contábeis de saques à caravanas. No diário de Ulfang há uma citação a um dos discursos do falecido General Ansehrt:

“Quando vi que uma centena de corações vazios puseram-se diante a minha soleira, vi que o dever me obrigava a liderar guerreiros”. Na mesma página desta frase pode-se ler as seguintes anotações: “Se é corações vazios que ele precisa para liderar um exército, os terá. Será o general de meus soldados esqueletos!”

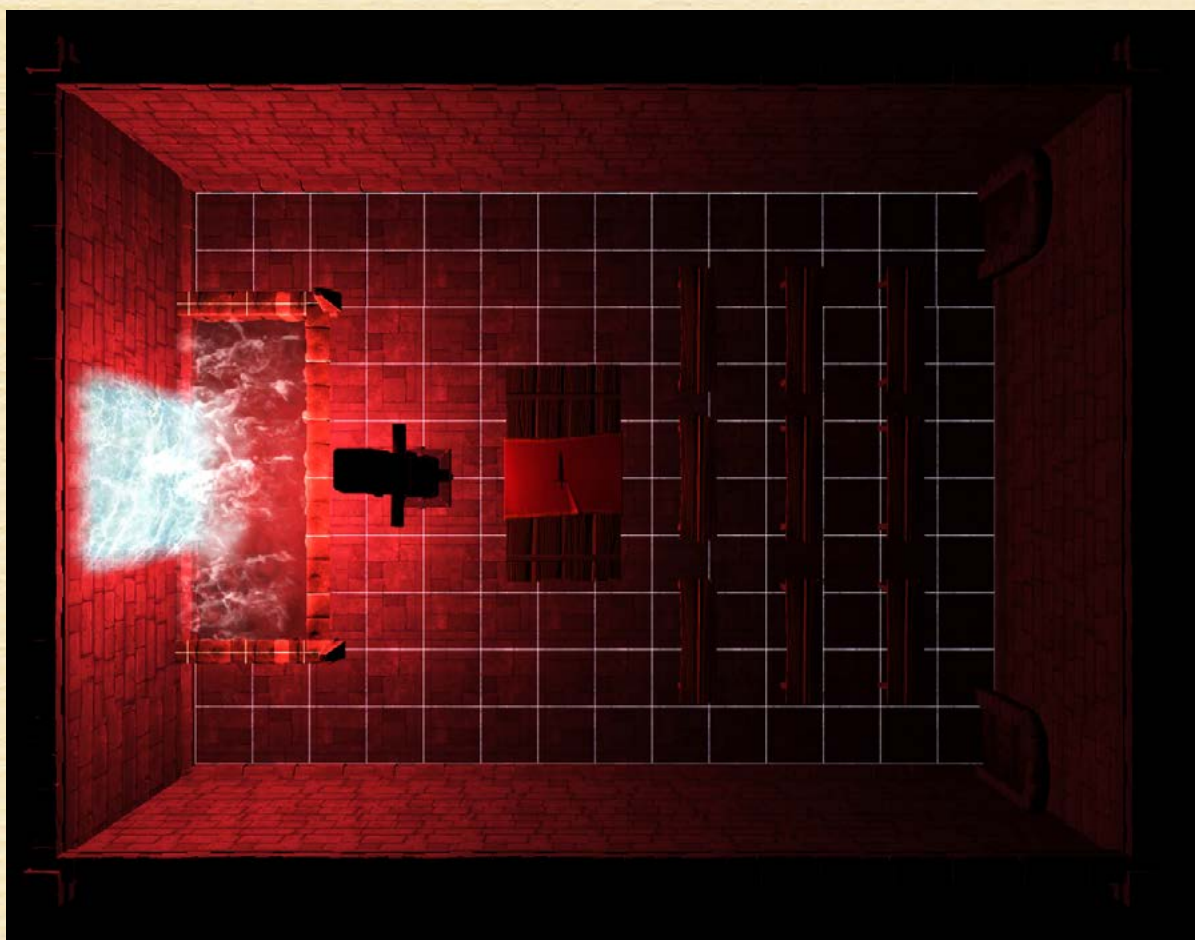
Em seguida, instruções minuciosas sobre o ritual para se colher os corações vazios das pessoas sacrificadas na sala 4.

Também sobre a mesa de trabalho tem uma carta, seu texto consta a seguir:

“Vossa Reverendíssima Persona, o Prior Escarlate
Venho através desta missiva, reportar-lhe nossos avanços em trazer à “desvida” o General Ansehrt. Dia após dia, profanamos e trazemos as trevas o tão reverenciado Clamor dos Corações Vazios, logo, o ritual final poderá ser feito. Saques e novas oferendas viventes chegam a cada dia, para o butim os goblins laboram bem.
Tão logo o nosso ilustre general esteja em nosso mundo, o enviaremos a vossa presença no Mosteiro da Pedra Branca. A propósito, minhas mais sinceras congratulações pela conquista deste ponto estratégico agora tens uma vista privilegiada do campo dos ossos. Muito em breve o exército que tombou a incontáveis e seu líder marcharão sob o seu estandarte.

Que em sua vitória e júbilo não te esqueças de seu mais humilde vassalo
Ulfang Sanrima”

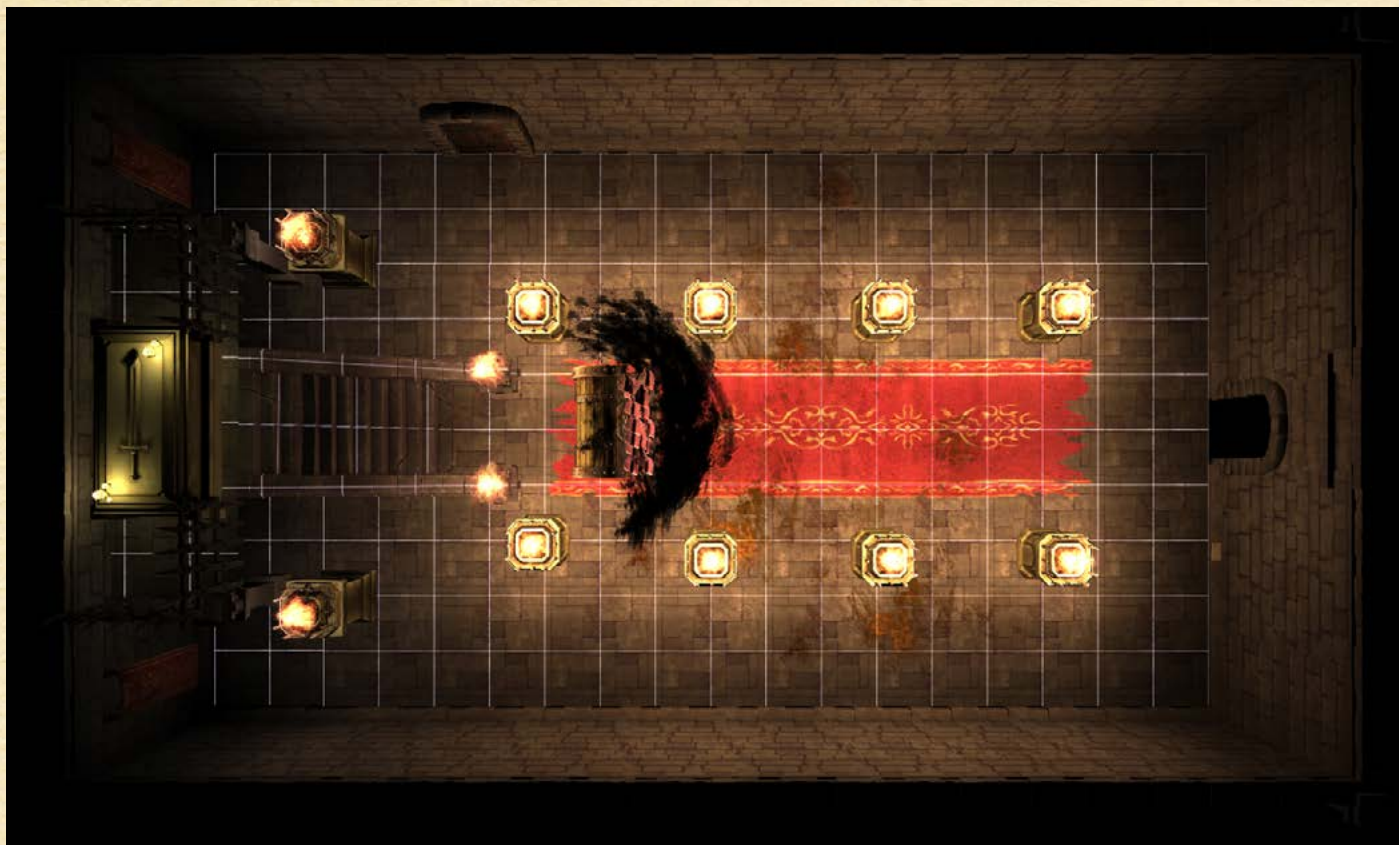
Sala 3

Trata-se de um posto de guarda, possui armações de madeira para dispor as armas, uma mesa de refeições, um fogareiro, alguns suprimentos palha que servem de cama para os 4 goblins que aqui estão. A grade que dá acesso à sala e a porta de madeira encontram-se destrancadas.

Sala 4

Ambas as portas desta sala são reforçadas, estão trancadas **(DC 15 para abrir, DC 20 para derrubar; 25 hp)** e, para a infelicidade dos incautos, contém armadilhas que podem ser “desengatilhadas” ou engatilhadas, com facilidade, por dentro da sala (armadilha de virote **DC 15** para perceber, **DC 10 para desarmar; +7** para acertar um alvo, **2d10 de dano perfurante**). Curiosamente, as portas possuem um considerável espaço entre o batente e a madeira, o que permite ser observado parcialmente o que se acontece dentro do cômodo. Uma luz vermelha intensa emana das festas das portas, iluminando um pouco seus respectivos corredores além de um ruído alto de queda d’água ser percebido. Os oponentes desta câmara são **8 cultists**.

Caso algum aventureiro espie o que se passa lá dentro, descreva a cena:

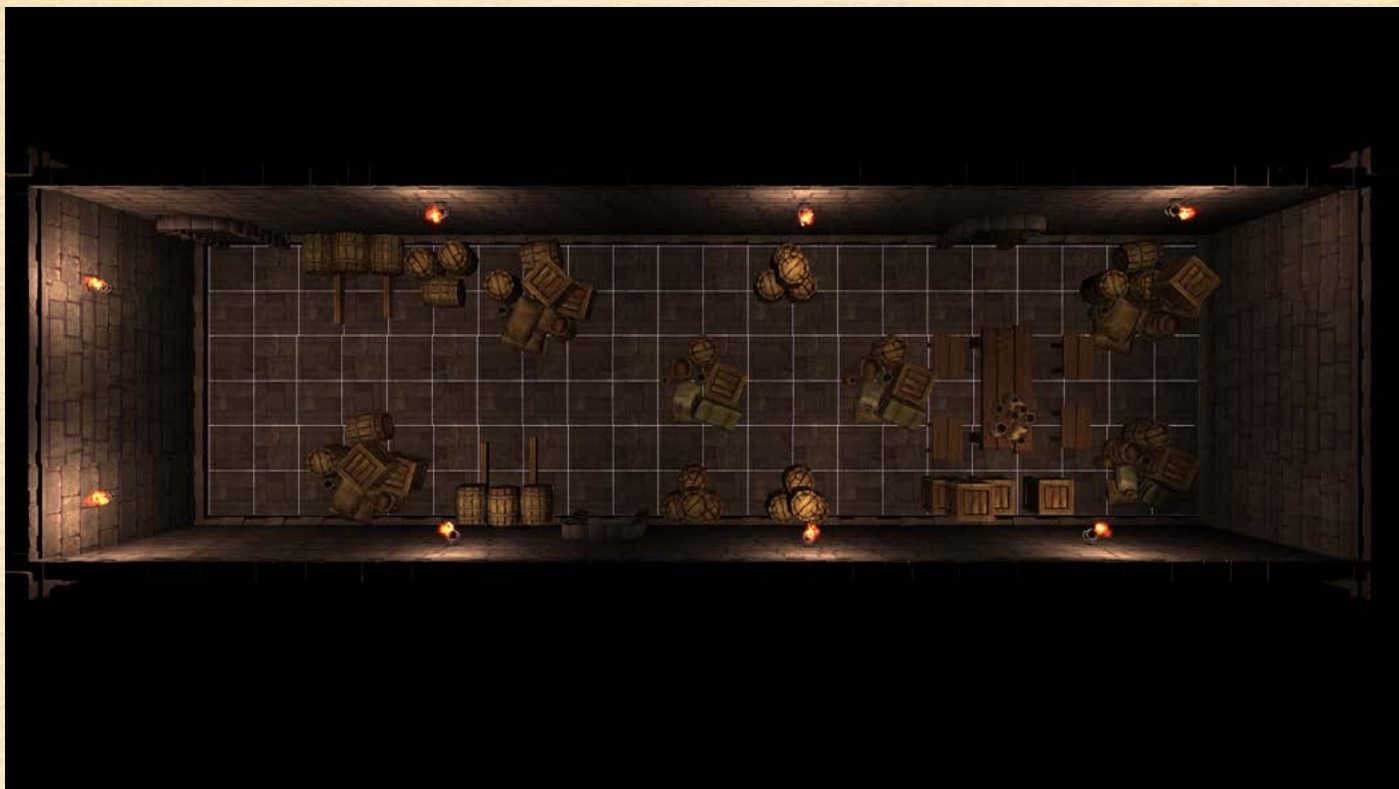
Um ritual profano se opera aqui. Oito cultistas se dividem nas funções de um ritual de sacrifício, enquanto pessoas comuns estão sentadas em bancos, amarrados e amordaçados. Uma mulher está agrilhoada a um poste de madeira, a parte superior de sua vestimenta está parcialmente rasgada, revelando parcialmente o seu tórax. Uma cascata desce ruidosamente para uma piscina de águas agitadas que emanam uma forte luz carmesim que ilumina toda a sala e pintam contrastes terríveis de sombras nos rostos dos presentes.Ramos nodosos e espinhentos saem da água, enrolam-se nos pulsos, pescoço e tornozelos da vítima procurando artérias. Esta monstruosidade alimenta-se de sangue que drena vigorosamente da mulher a uma velocidade em que nenhum corte daria conta. A aldeã empalidece a uma rapidez assombrosa, morrendo, seca. Ato contínuo, o cultista mais paramentado faz uma incisão, com a perícia que só a repetição oferece, no peito da falecida com uma adaga retirando um coração completamente vazio para o deleite dos outros sete cultistas e desespero dos demais que assistem.

Caso algum ramo seja atacado, todos eles se retraem para dentro d’água eliminando qualquer chance de combate com a criatura que habita as profundas águas subterrâneas.

Sala 5

Esta sala emana um forte cheiro de podridão. Percebe-se que esse lugar foi um suntuoso sepulcro. Sobre uma enorme mancha de sangue seco, um grande baú com dezenas de corações vazios repousa junto à base da escada que leva a uma plataforma de pedra com grades e um grande sarcófago onde de pode ler os dizeres: “Aqui jaz o General Ansehrt Hoying, o guerreiro que atendeu o chamado dos Corações Vazios”.

Quatro esqueletos (**skeleton**) que faziam parte de uma guarda de honra de outrora guarda de honra e quatro zumbis (**zombie**) que ostentam peitos abertos e vazios vigiam para impedir a aproximação de qualquer intruso do esquife onde descansa o nobre general.

Uma quantidade de valores está empilhada embaixo da plataforma de pedra. As riquezas podem ser contabilizadas em: 1800cp, 1200sp, 100gp, uma azurita (10 gp), quatro ágatas (10 gp cada), um quartzo azul (10 gp), uma hematita (10 gp) e um lápis lazuli (10 gp).

Se aberto, o esquife revela os restos mortais do General Ansehrt, um esqueleto de um homem muito alto barbado vestido numa armaduras de placas cerimonial bem ornada além de um conjunto de uma espada longa e um escudo também muito bem ornamentados. Esses itens não são mágicos, são apenas obras primas.

Sala 6

Esta câmara é um depósito. Sob uma boa iluminação dispõe-se caixas sacos e barris guardando as mais variadas mercadorias roubadas das caravanas mercantes: comida, bebida tecidos e os mais variados produtos. As duas portas de madeira reforçada e trancadas (**DC 15 para abrir, DC 20 para derrubar; 25 hp**), ao norte dão acesso aos corredores que conectam esta ala do dungeon com o exterior, por onde o butim e os prisioneiros chegam com os goblins que vão aos ataques. Seis **goblins** e um capataz **hobgoblin** tomam conta das mercadorias. Na parede sul há um portal que conecta com o corredor.

E depois?

Se tudo correr relativamente bem, os aventureiros sobreviverão aos perigos dessa jornada e descobrirão uma conspiração de um culto para reviver um exército de mortos. Além de algum ganchos deixados no decorrer da missão para você explorar em outras histórias secundárias. Haverá a continuidade dessa aventura no próximo número da Iniciativa! Até breve!

Material Adicional da Aventura

Mapa da emboscada.

Mapa de encontro na estrada.

Eu faço de você um mestre do KUNG FU CHINÊS

...o método oriental para COLOCAR FORA DE COMBATE INSTANTANEAMENTE, sem CORPO a CORPO.

O verdadeiro Kung Fu é tão secreto que só foi transmitido na China de pai para filho, devido ao seu FULGURANTE poder de paralisar o adversário e deixá-lo imediatamente inofensivo! Hoje estes extraordinários segredos de auto-defesa, que não requerem NEM FORÇA FÍSICA, NEM TREINAMENTOS ESPECIAIS são agora revelados em português por um mestre de KUNG-FU, que OUSA ensiná-los a você apesar de seus riscos e perigos!

QUEM É ESTE HOMEM?

Por trás desta máscara esconde-se o honorável mestre "Kung Fu". Naturalmente este não é seu nome verdadeiro. Se você fosse adepto do Kung Fu e, se nós pudéssemos divulgá-lo, você reconheceria seu nome verdadeiro imediatamente. Mas, isto nos é impossível, pois seus condiscípulos chineses Kung Fu o puniriam impiedosamente por ter revelado as técnicas invencíveis sobre as quais ele prometeu manter segredo, sob juramento.

O que é o "KUNG FU"

O Kung Fu é o método de ataque e defesa mais FULGURANTE descoberto até agora. Mesmo um expert em Karatê ou Judô treme com a idéia de ter que se defrontar com um mestre de Kung Fu, pois ele sabe quem será o vencedor! Somente com as noções básicas do KUNG FU que você aprende facilmente em sua própria casa, graças a este curso **inteiramente ilustrado**, você já pode triunfar sobre qualquer "mastodonte" e ganhar de dois, três ou até mesmo quatro experts em Judô ou Karatê, lutadores profissionais ou boxeadores!

Assim ao receber o curso de KUNG FU pelo correio, abra-o na página 37 e examine as ilustrações, bem fáceis de serem entendidas. Veja num instante apenas, como é fácil evitar o ataque do mais perigoso dos adversários com um simples golpe PARALISANTE dado no peito - manobra que você será capaz de executar depois de ter praticado por alguns minutos! Veja duas páginas adiante como evitar uma gravata dupla (stranglehold) enviando seu adversário ao solo!

Proteja aos seus amigos e a você mesmo.

Mais de 150 ilustrações, representando o movimento em câmera lenta, permitem a seu mestre instrutor de KUNG FU de guiá-lo passo a passo e de explicar, numa linguagem corrente, simples, clara e fácil de compreender, como utilizar as técnicas secretas do KUNG FU a fim de torná-lo praticamente INVULNERÁVEL. Você aprenderá a derrotar um pequeno grupo de agressores armados mesmo estando preso ao solo sem poder se mexer. Você não pagará nada, se você não for capaz de desarmar um dos adversários, de atirar longe o segundo, de enviar a cabeça de um terceiro ao solo. Tudo isso num passe de KUNG FU, em uma fração de segundos, que deixará seus agressores paralisados de medo.

Não tenha medo NUNCA MAIS!

Escrito em Hong Kong, no maior sigilo, este curso prodigioso foi enviado clandestinamente ao Havaí, onde foi impresso longe dos olhares de curiosos, mais tarde, foi enviado aos Estados Unidos e está agora no Brasil. A tiragem estritamente limitada, está reservada somente para as pessoas que consentirem em utilizar os métodos KUNG FU UNICAMENTE COMO MEIO DE DEFESA!

Torne-se um novo Homem!

Hoje em dia as ruas já não são mais seguras. O número de assaltos e de crimes aumenta diariamente. Não fique mais indefeso, nem ridicularizado e humilhado por seus amigos. Proteja sua família, proteja sua companheira de um malfeitor. Com KUNG FU você poderá tirar partido do poder oculto que está em você para dominar qualquer situação. Você rirá ao ver tremer os brutamontes assim como os criminosos; você andará pelas ruas com uma sensação de serenidade conferida pelo seu poder quase absoluto! E você fará tudo isso sem suar e nem mesmo desmanchar o friso de sua calça. Isto porque o famoso KUNG FU não requer praticamente NENHUM contato ou esforço físico... quase NENHUMA participação do corpo ou das mãos! E, entretanto, o KUNG FU revela-se **paralisante, funesto, invencível** para o desafortunado agressor, seja ele quem for, que tiver a audácia de ameaçá-lo com qualquer outra técnica: boxe, luta livre, judô ou karatê.

Com a segurança que o KUNG FU lhe dá, você pode perambular pelos quarteirões mais sinistros e desertos com a certeza que NADA pode amedrontá-lo... que você pode derrotar QUALQUER homem, QUALQUER arma, QUALQUER situação! Seus amigos e parentes ficarão espantados com o seu novo poder.

Não é preciso comprar mais nada!

KUNG FU é um método completo. Não é preciso comprar mais nada - nunca!

Não há necessidade de treinar com um manequim. Não há necessidade de aparelhos, a partir do momento que você receber KUNG FU, você poderá jogar fora todos os outros cursos de auto-defesa que possui, pois NENHUM DELES pode se comparar ao KUNG FU! KUNG FU é eficaz, mesmo que você seja atacado sentado ou deitado, mesmo REPOUSANDO e ADORMECIDO e COMPLETAMENTE INDEFESO!

A princípio foi resolvido oferecer-se o curso completo de KUNG FU por Cr$ 20.000,00 - uma oportunidade EXCEPCIONAL a este preço. Entretanto, para colocá-lo ao alcance dos bons cidadãos que desejam empregar estas manobras para sua própria defesa, e, para ajudar na luta contra a criminalidade sempre crescente, KUNG FU é agora disponível ao preço extraordinariamente baixo de Cr$ 4.980,00 somente. Se você e seus amigos não reconhecerem que KUNG FU é capaz de fazer de você um NOVO HOMEM, cada centavo dessa quantia será imediatamente devolvido, sem que nenhuma pergunta lhe seja feita!

Instituto Técnico e Cultural Latino Americano
Rua Cardeal Arcoverde, 1557 - CEP 05407 - São Paulo - SP

CUPOM PARA UM TESTE GRATUITO

CERTIFICADO DE RESERVA

Você tem a garantia de obter um destes cursos de tiragem limitada reservada para você por 30 dias. Devido à natureza extremamente privada do KUNG FU, sua publicação pode ser suspensa. Evite ter esta decepção colocando imediatamente no correio este cupom, a fim de ter a entrega de seu livro garantida. Não se esqueça de juntar este **certificado de reserva.**

a ser enviado ao
Instituto Técnico e Cultural Latino Americano
Rua Cardeal Arcoverde, 1557 - CEP 05407 - São Paulo - SP

☐ SIM, Honorável Mestre KUNG FU. Eu aceito a audaciosa oferta de um teste gratuito e sem riscos, que o senhor me faz, de revelar os segredos do KUNG FU.

PT-49

Fica entendido que:

1. Não é preciso comprar mais nada.
2. Meus amigos e eu deveremos ficar encantados com o meu novo poder KUNG FU.
3. Terei 45 dias para devolver meu exemplar, sendo reembolsado com um cheque no valor de Cr$ 4.980,00, isto sem que nenhuma pergunta me seja feita.

Sob esta garantia, queiram enviar-me sob embalagem discreta e lacrada, sem marcas externas, o método KUNG FU para o qual estou enviando:

☐ Cheque ☐ Vale Postal (pode ser encontrado nas agências de correio) no valor de Cr$ 4.980,00 mais Cr$ 900,00 para despesas postais, ou seja, um total de Cr$ 5.880,00.

☐ Prefiro pagar o método ao retirá-lo no correio, ao preço de Cr$ 6.480,00, mais despesas postais de Cr$ 1.200,00.

NOME ....

ENDEREÇO ....

CIDADE ....

CEP .... ESTADO ....

OS ANOS 80 VOLTARAM !

AGUARDE O NÚMERO 1 DA

INICIATIVA !